MUNDOS de papel

7

enero/marzo 2001

RESEÑAS · CRÍTICAS · OPINIONES · NOTICIAS · COMICS · HUMOR

COLECTIVO DTEBEOS
www.dtebeos.com

Especial
Frank Miller
Entrevista e inéditos

Conoce a
LORENZO GÓMEZ
1er. Premio INJUVE 2001
Entrevista e inéditos

ESPECIAL MANGA
VIDEO GIRL AI
LA ÚLTIMA PELÍCULA DE HAYAO MIYAZAKI
ADIÓS A BUSCEMA, CASTELLS y TONY LAY
ASÍ FUERON LAS 4ª JORNADAS DEL CÓMIC EN ALMERÍA

COLECCIÓN
D. TEBEOS

Bokerones fritos

EL ÚLTIMO GRITO

Un tebeo imprescindible de IDÍGORAS Y PACHI
Nº 1 de la Colección TEBEOLANDIA Presenta.
Ojo: edición de coleccionista. Tirada limitada

Búscalo en tu librería o pídelo al Apartado 338 (04080) ALMERÍA

Tomo prestigio. 68 páginas. B/N. 600 ptas. = 3, 61 Euro

GRAFOS

LIBRERÍA

PAPELERÍA

OBRA GRÁFICA

GALERÍA

Martínez Campos 2 • 04002 ALMERÍA
Tel / fax 950 240 811

MUNDOS de papel

MUNDOS DE PAPEL es el órgano de expresión trimestral de la Asociación Cultural Andaluza Colectivo D. TEBEOS.

COLECTIVO D. TEBEOS

Publicación sin ánimo de lucro realizada por aficionados al tebeo y géneros afines. Su distribución se realiza gratuitamente entre asociados, amigos, colaboradores, bibliotecas de la red provincial, colaboradores y puntos anunciante. Edición no venal.
Para colaborar en los costes de producción se recauda publicidad, se cobran cuotas de asociación, y se venden cantidades limitadas de ejemplares fuera de Almería.

Se puede reservar y conseguir por suscripción: 4 números por 1.800 ptas. = 11 Euros. Número suelto atrasado: 500 ptas. = 3 Euros. Pagos por adelantado a la cuenta Nº 0182-3354-10/02.07.500.477 del BBVA en Almería (C/. Artés de Arcos, 14), haciendo el abono a nombre de DIEGO LORENZO CARA BARRIONUEVO.

COORDINACIÓN GENERAL
Diego Cara & Jesús Ruiz Pardo

COLABORACIONES
Diego Angulo, Miguel Rabel, Ismael Blanko, Carlos Cara Alvarez, Miguel Montoya, Javier López, Gea Cassinello, Enko, Nagisa, C & B Asociados, Juan Carmona, Juan Manuel Beltrán.

MAQUETACIÓN Y DISEÑO
Jesús Ruiz Pardo
(jjruiz@cajamar.es) (658 053237)

Los © de los textos e imágenes publicadas son propiedad de sus respectivos autores y/o legítimos propietarios, o herederos.

Filmación e impresión: Artes Gráficas Gutenberg, Plaza Careaga, 2; 04003 ALMERÍA. Tfno: 950 24 32 02.

Depósito Legal: AL: 110/1997. ISSN - En trámite
Printed in Spain/Impreso en España

Nº 7 - Enero/Marzo de 2002

La Asociación y dirección de la revista declina toda responsabilidad en las opiniones vertidas por los colaboradores y articulistas, que lo son a título meramente personal. Sólo los editoriales y los textos sin firma son asumidos en su integridad como voz propia.

Aceptamos la publicación de originales enviados en buenas fotocopias. Toda correspondencia debe ser remitida al Apartado Postal, 338 (04080) ALMERÍA. O bien dirigirse a: e-mail:

info@dtebeos.com

EDITORIAL

Séptimo número de la cada vez conocida MUNDOS DE PAPEL. Y lo hacemos conjugando nuestros objetivos de siempre: defender a los jóvenes valores, y a los menos conocidos -aunque algunos opinen que "nos equivocamos", natural, como seres humanos que somos-, pero hacerlo con los autores a los que hemos dado portada sería muy difícil: **Alan Davis, Manuel M. Vidal, Ramón F. Bachs, Paco Nájera, Idígoras y Pachi, Alex Ross** y ahora **Lorenzo Gómez**. Ellos son valores indiscutibles, y de una gran proyección de futuro, dejando a un lado gustos y opciones particulares.

Retomamos en este número una nueva entrega de TODO IMÁGENES, esta vez dedicada al indiscutible, y discutido -abonado a la contradicción- y a la pulsión creativa, **Frank Miller**, es otro valor seguro, que habiéndolo colocado en la portada definitiva de este número nos habría hecho ganar muchos puntos, pero nuestra comercialidad es relativa, sólo a largo plazo, y siempre vinculada a la defensa de la savia joven de la tierra.

Abrimos en bloque este número al manga, el género de moda entre la juventud viñetera, basta decir que el último Salón del Manga fue un rotundo éxito de público y ventas; esta CONEXIÓN MANGA, será un bloque que mantendremos número a número, que incorpora nuevos nombres a nuestra lista de colaboradores, les damos la bienvenida y les deseamos lo mejor para que estén con nosotros mucho tiempo, y que no se queden sólo con su género favorito.

Y otra bienvenida es la que damos a la joven librería especializada almeriense LA MAZMORRA DEL ANDROIDE, en la Calle Canónigo Molina Alonso -antigua sede de la desaparecida cibersala Atrévete- de la capital, esperamos que sea el aglutinante total que la afición local necesita para proyectarse en nuevas actuaciones e ilusiones.

Os esperamos en el número 8, allá por junio, tras el Saló, entre tanto preparamos la resurrección de nuestra legendaria TEBEOLANDIA, nos veremos en otra entrega de tu trimestral favorito, MUNDOS DE PAPEL. No dejes de colaborar y darnos tu opinión.

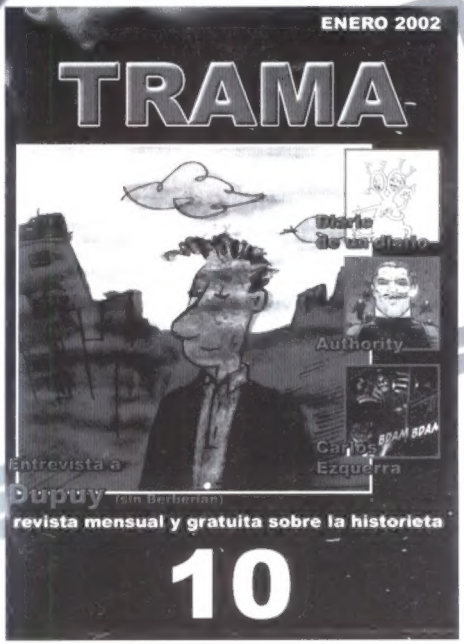
Quiosco Milán

Todos los comics del mercado

NORMA, PLANETA, DUDE, GLENAT, FIGURAS,...

Y SI NO TENEMOS LO QUE BUSCAS TE LO TRAEMOS

Paseo de Almería, 24
Tel 950 263279



· Puntuales y sabrosos cada mes los bilbaínos de *TRAMA*, nos obligan con su línea desenvuelta, sabrosa y ágil, a luchar por conseguirnos cada número. Lenguaje claro, textos equilibrados -ni muy profundos, ni ligeros por divulgativos-; con sus 52 páginas a todo color, y su carácter gratuito han creado un modelo inimitable, y sin pretensiones. No nos duelen prendas de darles nuestra enhorabuena al equipo comandado por **Fernando Tarancón**, comandado por **Koldo Azpitarte**, con nombres tan certeros como **Gorka Ormaetxeberria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual y Raúl Sastre**. Sin contar otras colaboraciones... En poco tiempo han engrasado una publicación suculenta, que se lee de un tirón -lo que no se puede decir del resto, que "además son comprables"- ¡Qué no decaiga, y a ver si hacemos un huequecillo y os pasamos algún texto, colegas! ¡Adelante! ¿Para cuándo una sección de reseñas de fanzines y similares?

· Modesta participación del Primer Certamen Andaluz de Cómic promovido por el Instituto Andaluz de la Juventud, con la asesoría de la granadina Asociación Juvenil Ediciones Veleta, en el amplio periodo de la convocatoria de casi 6 meses, sólo se presentaron 50 participantes ¡de toda Andalucía! Consecuencia directa de una limitadísima difusión de las bases, en los que la prensa especializada de la tierra -como es nuestro caso- fue totalmente obviada. Seguiremos a los ganadores: los granadinos **Javier Gutiérrez de Guevara** (auto apelado *Pantera*) por su historia "Paralítico- Man" y **Rafael Alejandro Amat Martínez** (Ales) por "Trece consejos". A ver si en la próxima convocatoria están algo más finos y se llega a toda Andalucía.

· El pasado noviembre, y de manera totalmente definitiva **José Sanchis**, padre de PUMBY, y tantos otros héroes del tebeo clásico de la llamada Escuela Valenciana, recuperó definitivamente la paternidad de su obra, pues según sentencia defintiva del Tribunal Superior de Justicia de la Comunidad Valenciana "no consta que el actor (José Sanchis) autorizara la inscripción de la 'marca' **PUMBY** por parte del Sr. Belda Puerto (gerente de la Editora Valenciana que publicaba sus historietas) en 1953". Se pone así fin a un largo litigo por reivindicar la autoría de una creación, que como era costumbre en aquellos leoninos contratos "de lo tomas o lo dejas", por los que se desposeía a sus creadores de todos los derechos sobre sus páginas, y personajes, amén de no devolverse, ni pagarse apenas royalties por reediciones o exportaciones.

· El Premio **Gat Perich 2002** se ha otorgado el fin de semana del 1 al 3 de febrero de 2002 en Llançá (Girona) gestionado por el colectivo de humoristas gráficos españoles, que encabeza el humorista **FER** - el de HISTORIAS FERMOSAS en *El Jueves*- a la pareja **Gallego & Rey**, autores de la imprescindible tira diaria de *El Mundo*, o de la página semanal en El Jueves, ¡España va Bien!. Y un homenaje al legendario **Alfons Figueras**, historietista de humor, con más de 70 años de oficio, padre del TOPOLINO en *Gran Pulgarcito*, o de los inolvidables ASPIRINO Y COLODIÓN del *DDT* de la Factoría Bruguera, y hoy al pie del cañón en su tira diaria del cotidiano catalán *Avui*, con su DR. HYDE. ¡Enhorabuena maestros, a ver si nos podemos acercar el año próximo!

· Fallido relanzamiento de la **Colección BD** por la que Planeta-De Agostini ha tratado de recuperar la edición de álbumes y series europeas. A formato prestigio, con buena impresión a color, y portada en mate, a un precio ajustado, 690 ptas. = 4, 15 Euros. Los dos primeros títulos los idems. : la interesante serie fantástica **ARQ** (con su primera entrega, "Afuera") del genial maestro alemán **Andreas** y **LAPINOT**, publicando su primer episodio "Slalons", obra del 50% de LA MAZMORRA, **Lewis Trondheim**. Veremos a ver si la cosa se endereza, y no se llega a cerrar abruptamente como la memorable Colección Europa, que dejó varias series a medio publicar.

D.C. & Co.

LORENZO GÓMEZ:

"Me identifico con la Línea Clara"

Una persona que descubrimos como creador en el Catálogo INJUVE del 99, y al contactar con ella telefónicamente nos sorprende su gran receptividad, que se aumenta con los encuentros personales que hemos tenido, desde que nos conocemos. Compartió con nosotros la mañana del sábado 17 de noviembre, en la Diputación de Almería, con motivo de las 4as. Jornadas del Cómic... Y desde aquí se abren todas las posibilidades para hablar con un joven, y muy prometedor creador, al que nos merece la pena conocer, en sus lados estéticos, y también éticos. Alguien con una obra escasa publicada, que empezamos a conocer en nuestro número anterior. Y un nombre que empieza a producir, y está aún por dar lo mejor de sí mismo. Aunque ya acumule un currículum impresionante. La charla es extensa e intensa. Lean y opinen.

DIEGO CARA.- **Para comenzar una cuestión habitual en nuestra publicación, tus inicios como aficionado al tebeo, a las viñetas. ¿Cuáles fueron tus influencias primeras? ¿Era el tebeo algo habitual en tu vida de ocio?**

LORENZO GÓMEZ.- *Bueno, mis primeros tebeos fueron los mismos que los de todos los que fuimos niños entre los años 70 y 80. Yo me fui de Almería en el 75 y hasta 1985 no me establecí de un modo definitivo en Madrid. Entre medias y de una casa de alquiler a otra, y he vivido en unas cuantas, fueron desfilando toda una suerte de "Jaimitos", "Don Mickeys", "Mortadelos" e incluso, si me apuras, algún "Lily".*

D.C.- **Y en ese contexto, ¿cuándo y cómo empiezas a dibujar?**

L.G.- *Yo creo que todos de pequeños empezamos a dibujar, es algo como inherente al niño, pero luego según creces te van interesando otras cosas y lo del dibujo lo acabas dejando para el colegio y al final acaba desapareciendo totalmente de tu vida. La diferencia estriba en que yo no lo dejé. Me pasaba, y me paso, todo el día enganchado al lápiz, y esa es una mala costumbre que nunca me he podido quitar.*

Luego de dibujar a hacer cómics se pasa por simple imitación. Un día descubres esas páginas con viñetas que contienen una historia, y cuando has leído cincuenta o así coges y

Enséñame a planchar.
Siempre dices que te aburro. Si me enseñaras yo podría hacerlo por ti.
C
B
A
No
L
Al final te acostumbrarás a que te arreglen todas las llamas.
Nunca he sido muy bueno separando la ropa blanca de la ropa de color.
60
(tres)

Página de "Muchas maneras de besarse ante el televisor", Premio Injuve 2001

Páginas de "Sur", historieta acreedora al Primer Premio Injuve 2001

coges y haces la tuya propia.
Mi primer cómic, si se le puede llamar así, lo dibuje a los once años (por aquel entonces vivía en Cantabria), y lo curioso es que estaba mas influenciado por un ciclo de cine negro americano que ponían en aquélla época en televisión (ya sabes Bogart, Cagney y compañía), que por todos los cómics que pudiese leer.
Luego sí. Empiezas a copiar las arrugas de las camisas de Ibáñez en sus Mortadelos, o la forma tan curiosa que tienen los bocadillos de los albúmenes de Tintín...
Recuerdo que en el 84 volví durante un año a El Ejido y como ya era mas mayor por mi clase circulaban unos tebeos porno bastante descriptivos. Así que me dio por dibujar una historia en la que se mezclaban las dos cosas que más me obsesionaban a mis 12 añitos: la ciencia ficción y el sexo. La historia me duró casi 80 paginas, la verdad es que el tema era "muy interesante", y creo que nunca he logrado hacer algo tan largo. Después en Madrid tuve una temporada de superhéroes (Conan, Spiderman), y luego a los quince compré mi primer número de Cimoc, y ahí es cuando tomo conciencia de que el cómic no son solo esos señores extranjeros que uno hace el lápiz, el otro la tinta y ambos parecen como de otro planeta. Me encuentro con Rubén Pellejero Jorge Zetner, Alfonso Font, Segura y Ortiz, Beroy, Daniel Torres, etc., y el dibujante de cómics adquiere para mi una dimensión como más real. Y esto, a los 15 años hace que deje de hacer cómics solo para entretenerme. Decido que quiero evolucionar, hacerlo tan bien como estos tipos para que llegue el día en que yo pueda mandar mis propias historias y publicar.

ITINERARIO DE FORMACIÓN

D.C.- **La educación artística, tus gustos, y el itinerario de tu formación te llevan a la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense, donde estudias Publicidad y RR. PP. ¿Cómo te lo planteas y que bagaje recoges aquí?**

L.G.- *Bueno, debo decir que yo inicialmente lo intenté con Bellas Artes y no conseguí ingresar, así que mi segunda opción era Publicidad, que sonaba muy interesante, pero realmente no tenía nada que ver con el dibujo.*
Por suerte un par de años después conseguí entrar en la Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos donde estudié ilustración, y que fue donde realmente me formé como profesional. Todo esto mientras intentaba quemar tramos de una carrera que se me hacia interminable.
De todos modos durante muchos años desechó la idea de intentarlo con el cómic, en parte por lo mal que estaba el sector, en parte por mi carácter, que es muy disperso, y a veces me sale el diseñador que llevo dentro, otras me da por la pintura, o me pongo a planificar una instalación o una ***performance****, o me da por empezar un cuento o un guión de cine, o incluso una obra de teatro. Por supuesto todo esto ha dado lugar a una gran*

cantidad de proyectos que se quedaron en bocetos y cuadernos, al igual que todos los cómics que he empezado y dejado inacabados desde los quince años.

LA PUBLICIDAD, EL TRABAJO

D.C.- **¿Tus jalones profesionales cuándo se inician en la publicidad, coexistían con la realización de cómics?**

L.G.- *Después de acabar mis estudios empiezo de director de arte en una pequeña agencia de publicidad, donde me paso el día diseñando, escribiendo eslóganes para que la gente contrate este o aquel fondo de inversión o soltando palabrejas como posicionamiento,* ***claim, target*** *y demás verborrea que poco o nada tiene que ver con el cómic. Supongo que en ese momento pienso que es eso lo que realmente quiero hacer con mi vida, entre otras cosas porque me permite ganarme el pan. Y es entonces cuando empiezo con el tema de los concursos que me vuelve a acercar a los cómics.*

D.C.- **¿Cómo se inicia tu relación con el Certamen del Instituto de la Juventud, INJUVE?**
L.G.- *En realidad todo empieza cuando un compañero de trabajo me anima para que me presente al Jóvenes Creadores de la Comunidad de Madrid. Y ese año me seleccionan en cómic. Resultado: expongo, me tomo unos canapés gratis en la inauguración y me doy cuenta que gracias a la existencia de algo tan horrible como un plazo de entrega he conseguido acabar un cómic. El primero que acabo desde aquel que hice a los doce años. Se trata de "Layout, 10 viajes", 3 paginas con escenas del metro que aparecerá posteriormente en el catálogo INJUVE del 99. Así voy funcionado en los años siguientes. Me presento al año a 1 ó 2 concursos, siempre los mismos, lo cual me obliga a hacer 1 ó 2 cómics de cuatro páginas anualmente, que es una producción miserable, pero es mejor que nada. Así surge Polaroids, que no ganó nada en Jóvenes Creadores, pero también apareció en el INJUVE del 99, acompañada de una historia sobre el circo, que ganó el primer*

Historieta en fase de realización

LOS TRES AÑOS SIGUIENTES LOS PASE DIBUJANDO PORNOGRAFIA.
CAMBIE DE COSTA NECESITABA TRANQUILIDAD.
COSTA OESTE
PERO LOS FANTASMAS DEL CAPITAN NEMO SEGUIAN ASUSTANDOME
CASI SIEMPRE ACOMPAÑADOS A MIS ESFUERZOS CON EL ALCOHOL Y LA MARIHUANA
SUPONGO QUE POR AQUELLA EPOCA MI VIDA HABIA TOCADO FONDO.

premio en el Certamen de Jóvenes Creadores de Aluche.
Luego gano el segundo premio del INJUVE en el 99 (con "Layout, 10 viajes", "Polaroids", "Circus" y "El hombre que hacía cuentas"). Y supongo que esto marca un punto y aparte. Porque lo que desde fuera me parece un concurso más resulta ser una posición de privilegio para acercarse al mundo del cómic profesional. Para mí es toda una sorpresa, pero pese al reconocimiento sigo sin verme en este mundillo. Continuo con mi dinámica de a concurso convocado, cómic de cuatro paginas, y gano el segundo premio de cómic de jóvenes creadores durante dos años consecutivos. De todos modos si tengo clara la importancia del INJUVE y pese a no tener fe en volver a ganar nada me vuelvo a presentar en la edición del 2000. Para mi sorpresa consigo un accésit. Esta vez presento "Tokio Tales", de la que se expusieron planchas a lápiz en las Cuartas Jornadas de Cómic de Almería y "Minipimer Horror Story" que aparece en el número (6) de vuestro "Mundos de Papel".

Este accésit me pone en marcha más que el premio del 99. El INJUVE lleva ya por aquel entonces un año patrocinando a nuevos autores y me digo a mí mismo que este segundo reconocimiento es una oportunidad que no debo desaprovechar: hay que ponerse con un proyecto largo con una orientación más profesional y que pueda convencer a un editor. Sin embargo me paso un año divagando con

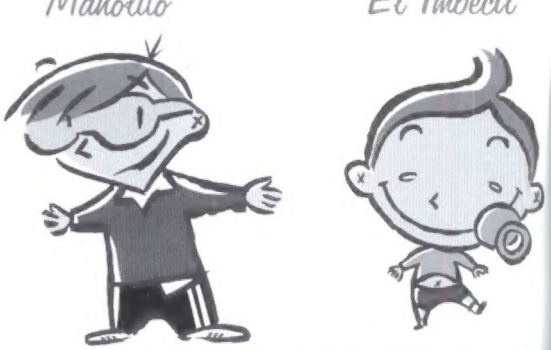
Ilustración

bocetos y guiones, y aparte en la agencia hay muchísimo trabajo. Todo ello hasta el punto de empezar a afectarme a nivel personal, quizá por que me doy cuenta de que como autor de cómics no avanzo y además me paso el día desarrollando una profesión que hace tiempo dejó de gustarme. Así se vuelve a convocar el Certamen del INJUVE y vuelvo a presentar tres historias cortas ("Sur", que también figuró a lápiz en vuestras jornadas, "Muchas maneras de besarse delante de un televisor" y "Calavera"). Tengo la sensación de ir con los deberes sin hacer, y para mi sorpresa me dan el primer premio.

¿INFLUENCIAS Y REFERENCIAS?

D.C.- **¿Qué te dicen estos nombres?**

- **Max:** *No tengo ningún pudor en reconocer que mi forma de dibujar se lo debe casi todo a sus tebeos (mas su trabajo de los noventa influenciado por Ever Meulen, que Peter Pank y todo lo anterior). Creo que tomarle como referencia me aclaró mucho las ideas cuando tuve que definirme a mí mismo cual era exactamente el tipo de autor que quiero llegar a ser algún día.*
- **Mariscal:** *Un magnífico ilustrador y diseñador. Para mí resume lo que debe ser un profesional de la imagen, alguien que cumple su función como artesano, pero cuyo trabajo a la vez supone una aportación a la evolución cultural de un país. Aparte toda una influencia en mi forma de hacer, pero más en mi faceta como diseñador e ilustrador que como autor de cómics.*
- **Cairo:** *Un manifiesto de modernidad. La cabecera más innovadora de los 80 en este país. Cairo, con todo sus añitos de antigüedad, era, como concepto y por su material, más actual que muchas de las novedades que puedas encontrar hoy en una librería.*
- **Hergé:** *El maestro. No hay palabras para definir su trabajo. Aparte que ya esta todo escrito. Sí quisiera puntualizar que cuando pienso en Hergé y su Tintín también tengo en cuenta la calidad de sus colaboradores: Jacobs, Bob de Moor, Jacques Martín y compañía.*
- **Línea Clara:** *Una tendencia a la que me adscribo.*
- **Medios Revueltos. El Ojo Clínico.** *Propuestas editoriales muy innovadoras que por desgracia no encontraron el favor del público. De todos modos es en ese punto dónde deberían tomar parte las subvenciones públicas. Quiero decir: las propuestas culturales innovadoras no siempre tienen porque ser rentables, pero si son necesarias para la evolución de una sociedad.*
- **SinSentido:** *Uno de los puntales en la edición de esas propuestas más innovadoras y por ende menos comerciales. Su política de promoción de nuevos autores en colaboración con el INJUVE debería figurar en los libros de historia del cómic español que se escriban en los próximos años.*
- **De Ponent:** *Más de lo mismo.*
- **Undercomic:** *También, pero con un punto más friki.*
- **Jesús Moreno:** *El editor de SinSentido. Era parte del jurado que me dio el primer premio. Me gustaría pensar que un día de estos acabaré mis "sesenta páginas" (así llamo a la historia que preparo para intentar hacerme profesional) y tendré alguna oportunidad de presentárselas.*
- **Dupuy y Berberian:** *Nunca haré cómics tan buenos como los de estos tipos. Son sin duda lo que a mí me gustaría ser de mayor, ya no solo por el dibujo, que a veces me es imposible no imitar, sino también por sus historias:* ***Diario de un Album*** *debería ser lectura obligatoria en las escuelas.*
- **Raimond Carver, Paul Auster, Kenzaburo Oé:** *Ecritores que han influido en mi manera de contar historias. Defiendo que un autor de cómics que sólo está influenciado por otros cómics a la larga acaba agotándose en sí mismo. Creo que una forma de renovar el medio es basarse*



Diseño de personajes

en cosas externas a él, aunque con ciertos puntos de unión. Así mi "Tokio Tales" es hijo a medias de haber leído casi todos los libros de Kenzaburo Oé y haber visto unas cuantas películas de Takeshi Kitano. O "Minipimer Horror Story" intentaba reconstruir, aunque con poco éxito, la inquietud cotidiana que se respira en los cuentos de Raimond Carver.

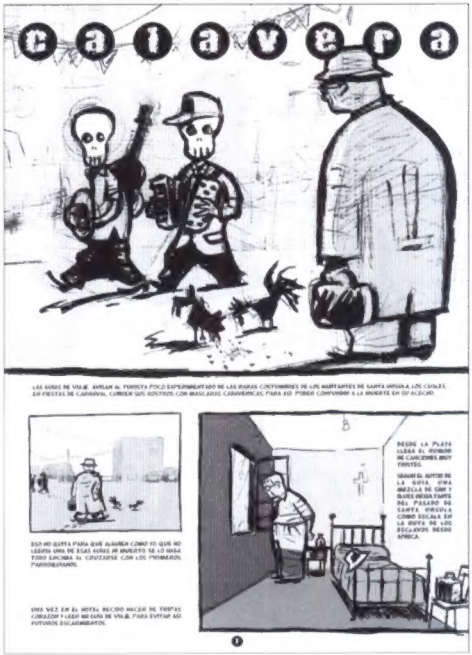
CUESTIONES DE BASE

D.C.- **¿Qué es para ti la historieta? ¿Y la ilustración? ¿Cómo la compaginas entre tu labor profesional en la publicidad y el diseño?**

L. G.- *Bueno, para mí la historieta es una forma de analizar todo lo que me rodea. E igual me ocurre con la ilustración.*
Por ejemplo "Sur", del último INJUVE es la historia medio inventada medio verdad de mi infancia en Almería. Mis familiares, mi padre, el desarraigo por tener que abandonar tu lugar de origen e incluso los motivos que me llevan a hacer cómics. "Tokio Tales" habla de cosas tan cotidianas como un trabajo aburrido o la cuestión moral de la infidelidad en la pareja. Todo esto son cosas que están en mi vida o en la de gente próxima a mí. Y en cierto modo hacer estos cómics me sirve de catarsis. Un poco lo de abrir la ventana cuando no puedes más y pegar un grito, o dar salida a todas esas historias que a veces son sugeridas a su vez por otras: una película, un libro, una anécdota que ves por calle.
En cuanto a la publicidad, me da de comer, y en ese sentido debo estar agradecido, porque podría ser peor. Podría haber acabado de abogado o aun más terrible, de perito de una compañía de seguros. Al menos en la publicidad, al nivel que yo me muevo que es modesto, a veces sale alguna cosilla que incluso tiene cierto valor artístico. Casi siempre cuando los departamentos de marketing o el jefe te dejan un poco ir a tu bola.

D.C.- **Estás a un paso de superar la edad de presentarte a concursos "juveniles" de realización de historietas, ¿qué panorama contemplas a partir de ahora?**

L.G.- *Bueno, lo de haber ganado este año el certamen del INJUVE tiene para mi un poco del ultimátum. Es ahora o quizás nunca.*



Arriba, página de la historieta "Calavera", 2001

A lado, bocetos para "Muchas maneras de besarse ante el televisor"

DISCO LIBRO
COMPRA - VENTA
DISCOS - LIBROS
CD - CASSETTES
COMICS
C\González Garbín nº 13
Tel. 950 263159 - Almería

teenage

Ilustración

En este momento tengo una oportunidad que quizá no vuelva a tener, y debo aprovecharla. Todo esto me ha servido para imponerme un ritmo de trabajo. Se acabó lo de un concurso, un cómic. Quiero conseguir cierta regularidad en mi producción. Ahora llego a casa y me pongo con mis "sesenta páginas", y tengo una urgencia enorme por acabarlo, pero también un miedo igual de enorme a no dar la talla.
Además ahora estoy más atento al mundillo y la posibilidad de colocar algo por ahí, cosa que antes ni me planteaba. Soy consciente de que gran parte de mi producción si sale será en fanzines. y que vivir de los cómics es imposible. Aunque sí sueño con dejar la publicidad y empezar a vivir de la ilustración. Pero son sólo eso, sueños. Aunque quien sabe.

D.C.- **¿Qué situación le espera a la historieta, si en lo comercial está lastrada de cierto mimetismo hacia el manga, o los videojuegos? ¿Qué futuro le aguarda desde tu punto de vista?**

L.G.-*La historieta como industria yo creo que está condenada a ser un producto minoritario. Es duro pero creo que todos somos conscientes de que se acabó ya la época de las grandes tiradas. Los niños no tienen su primer contacto con el ocio leyendo un tebeo, sino jugando a la consola. Incluso los que ahora estamos al borde de la treintena ya en su momento le robamos bastante a la lectura de cómics pasándonos las horas muertas enganchados a Epi y Blas y Mazinger Z. Pero entonces para ver tus programas favoritos tenias que esperar pacientemente hasta las seis, tiempo de leer tebeos o comerte los mocos, según los gustos. Ahora hay canales temáticos infantiles y si se aburren, los críos ponen la consola o se ven Pinocho en el video. Y contra eso no podemos competir. Con lo cual el porcentaje de lectores potenciales para el día de mañana es menor. Aunque también pienso que el cómic se transformará y existirá, en muchas ocasiones como complemento de productos televisivos o multimedia dentro de una vertiente más comercial, y por otro lado como corriente manifestación cultural en círculos alternativos, enmarcado como obra de autor y con un público muy concreto. Pero lo que no creo, o no quiero creer, es que pueda llegar a desaparecer.*
Es un poco como las salas de cine alternativo, se trata de un público minoritario, pero que les permite seguir funcionando y que se sigan haciendo ese tipo de películas. Por supuesto en todo esto el papel del estado como patrocinador de la cultura también debe cumplir un papel muy importante. De todos modos, y siendo muy pesimista, siempre

Boceto para "Tokyo Tales"

habrá gente que quiera contar historias y no sueñe con ser director de cine o escritor, que tenga vocación de artista secuencial. Y aunque sólo le lean los otros colgados que también dibujan tebeos, y los conocidos, novia/o y familia de los otros colgados, sólo por quedar bien, algo quedará.

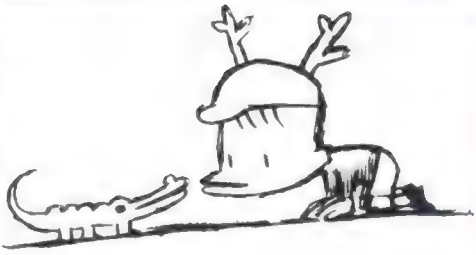
"ENTRETENER E INNOVAR"

D.C.- **¿Experimentación o comercialidad?**
L.G.- *Entretener e innovar. Ni cómics de estructura clásica, tanto a nivel de dibujo como de guión, ni experimentos tan radicales que su grado de conexión con el público sea mínimo. Creo que el lector de cómics tipo se niega a corto plazo a propuestas muy radicales, pero a medio y largo plazo requiere cosas nuevas. Si no acaba abandonando el medio por repetitivo. Véase al Helboy de Mignola o el Arkhan Asylum de Dave McKean; hace veinticinco años los habrían puesto a parir. Ahora hay un público que demanda ese tipo de trabajos. Igual pasó con Frank Miller y Alan Moore en su momento.*

D.C.- **¿Qué opinas o cómo describirías la situación del tebeo español de hoy? ¿Te sientes vinculado a una generación de autores tardíos, o casi perdidos, o imposibles de aprovechar por los medios y publicaciones?**
L.G.- *Pertenezco a una generación que conoció la última etapa de oro del cómic como lectores, se formaron con la esperanza de entrar en este mundo, y cuando les llegó la hora resulta que ya no había mercado del cómic al que dedicarse o del que vivir. El cómic, que para ti era lo único, tu meta, ahora tiene que ser una actividad secundaria o peor todavía, un hobby. Claro que siguen saliendo nuevos profesionales pero ¿Cuántos viven sólo del cómic, o tienen posibilidad de publicar con cierta regularidad?*

D.C.-**¿ A dónde te gustaría llegar?**
L.G.- *Me gustaría llegar al público. Descubrir que lo que cuento le interesa a las suficientes personas como para que los editores me hagan caso cada cierto tiempo. Ni siquiera pido vivir de esto, aunque ello suponga soportar la publicidad hasta que me jubile o la diñe de un ataque al corazón.*

D.C.- **Si llegase el caso, ¿prepararías y presentarías algo para El Jueves o la prensa semanal, que parecen ser la única vía de sacar algo hoy airosamente adelante, cobrando por ello?**
L.G.- *Por supuesto. Hacer cómics ante todo es una profesión. Una cosa es que a veces el producto sea una obra más personal, y otras hablemos de un producto más abierto, incluso podríamos decir más comercial. Lo que sí que no concibo es que tu trabajo se vuelva impersonal en aras a esa instrumentalización del tebeo como producto comercial. La impronta del autor siempre debe permanecer, independientemente de los fines.*



D.C.- **Para finalizar, ¿qué autores y obras hay en tu tebeoteca ideal, o personal**?
L.G.- *Empezando por todos los álbumes de Tintín, aparte de varios libros divulgativos sobre Hergé y su obra, y acabando con "La Mazmorra" y "Lapinot" de Lewis Trondheim, que son las dos últimas cosas que he leído y me han parecido excelentes. Luego casi todo lo de Max, pero me quedo sobre todo con "El extraño sueño del Sr. T" y su Bardín, que me parecen el inicio de su madurez como autor. El dibujo casi perfecto de Yves Chaland, "La Estrella Lejana" de Daniel Torres (autor que a mi juicio, después de parir esta obra maestra, cada día va a peor), Daniel Clowes (sus historias cortas, "Dan Pussey" y el "Ghost World" son auténticas joyas). Chris Ware y su "Acme Novelty Library", por supuesto Dupuy y Berberian y también José Luis Agreda, que es una pena que no se prodigue más en historias largas como "Cosecha Rosa", o cortas del tipo "La Fontana de la verità", publicada en el último número de "NSLM", aunque tenerle regularmente en "El Jueves" es un lujazo. Y seguro que me dejo a muchos, como el trabajo de Mazzucheli, Franquin o los Bros Hernández, pero ya sería enrollarse más de la cuenta.*

Bocetos para diversos trabajos e ilustraciones

Lorenzo Gómez

Licenciado en Publicidad y RR. PP. Por la Facultad de CC. De la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Posee además el título de Grado Superior en la especialidad de Ilustración (Escuela de Comunicación Gráfica de Madrid). Su labor profesional y laboral la desarrolla en el campo de la Publicidad, como diseñador y Director de Arte.

Exposiciones colectivas:
1998- Certamen de Jóvenes Creadores. Centro Cultural Conde Duque, Madrid.
1999- Certamen de Jóvenes Creadores. Museo de la Ciudad. Madrid.
Certamen de Cómic. Sala Amadís. Instituto de la Juventud. Madrid.
2000- Certamen de Cómic e Ilustración. Sala Amadís. Instituto de la Juventud. Madrid.
2001- Nueva Generación de Dibujantes Almerienses. Sala del Instituto Andaluz de la Juventud en Almería. Organiza: Instituto Andaluz de la Juventud.
Certamen de Cómic e Ilustración. Sala Amadís. Instituto de la Juventud. Madrid.

Premios:
1996- Certamen de Jóvenes Creadores. Ayuntamiento de Madrid. Seleccionado en la modalidad de Cómic.
1997- Certamen "C&A Modas". Primer premio en la modalidad de diseño.
Certamen de Arte Joven Latina. Primer premio en la modalidad de Cómic.
Y tercer premio en la modalidad de Pintura.
1998- Certamen de Jóvenes Creadores. Ayuntamiento de Madrid. Seleccionado en la modalidad de Cómic.
Concurso de Diseño de camisetas. Empresa de modas "Desigual". Finalista.
1999- Certamen de Cómic Injuve. Segundo premio con el conjunto de historietas: "Layout", "Polaroids", "El hombre que hacía cuentas" y "Mundo Circo".
Certamen de Jóvenes Creadores. Ayuntamiento de Madrid. Segundo premio en la modalidad de Cómic. Seleccionado en la modalidad de Diseño Gráfico.
2000- Certamen de Cómic Injuve. Accésit por la historieta "Tokyo Tales" y "Minipimer Horror Story"
2001- Certamen de Cómic Injuve. Primer Premio por las historietas "Sur", "Calavera" y "Muchas maneras de besarse delante de un televisor".

Publicaciones:
1999 a 2001- Catálogos del Injuve recogiendo sus premiados.
2001- Nº 6 de Mundos de Papel, en su encarte EL ALACRÁN # 2. Historieta a color: "Minipimer Horror Story" e ilustraciones.

COLECTIVO DETEBEOS
¿Quieres conectar con nosotros?
¿Saber más de nuestra vida y "milagros"?
Y conocer a nuestros figuras, publicaciones, noticias...
CONECTÁTE YA A....
www.dtebeos.com

¿QUÉ ERA ESO?
LA MUERTE A LA SALIDA DE LA CURVA

UNA NOCHE LA MUERTE ESTABA ESPERANDO....
BUENO, ESTA NOCHE NO. POR LO VISTO UN TREN DESCARRILÓ 20 KILOMETROS AL SUR ¿hay otros trenes?
Y ESTUVO DEMASIADO OCUPADA COMO PARA ASISTIR A LA CITA.
Y HOY QUE ALGUIEN PUNTUAL, LA PARTE INTERESADA LLEGA TARDE
ESTOS PUTOS ZAPATOS ME ESTAN MATANDO
LO CUAL NO DEJA DE SER UN FASTIDIO
CUANDO ESTRENAS ZAPATOS NUEVOS
BRRRRR
¡YA ERA HORA!
BRRRRR
COMO IBAMOS DICIENDO
¡GRACIAS
HORA DE LA MUERTE.
MENUDO GOLPE ¿EH CHAVAL?
BUENO, TRANQUI, AHORA ESTAS EN BUENAS MANOS
UNA NOCHE LA MUERTE ESTABA ESPERANDO A LA SALIDA DE LA CURVA...
...A LA SIGUIENTE EL CHICO

EN FIN, TE PREGUNTARAS QUIEN SOY YO...
BUENO, YA SABES QUE EN ESTA VIDA TODO TIENE UN PRINCIPIO Y UN FINAL.
...Y YO...
¡¡EH!!
¡¡PERO QUE COÑO...!!
¿HAS VISTO LO QUE HAS HECHO, CHAVAL?
UNOS ZAPATOS RECIEN ESTRENADOS. DE PIEL ¡ITALIANOS!
¡¡HIPS!! LO SIENTO
LLEVO UN CIEGO
¿UN CIEGO? ¡LA MADRE QUE TE PARIO!
TU VAS AL INFIERNO DE CABEZA, COMO YO ME LLAMO...
¡¡EH!!
ANDA CHAVAL, CORRE.
Y ASI FUE COMO EL CHICO CONSIGUIO BURLAR A LA MUERTE
BRRRRR
CORRE Y ESCONDETE, SI ES QUE ENCUENTRAS UN SITIO DONDE YO NO PUEDA ENCONTRARTE

PERO LA MUERTE
NO OLVIDA... Y ADEMAS ES
DE LO MAS
RENCOROSO.

ASI QUE
DESDE ESE MISMO DIA
COMIENZA A VIGILAR
LA VIDA DEL
MUCHACHO

ESPERANDO PACIENTEMENTE
DURANTE AÑOS Y AÑOS...

HASTA QUE UN DIA...
SABES QUE TU PADRE NO QUIERE QUE COJAS LA MOTO

SE ES SOLO UN NIÑO LA COMIDA Y VUELVE...

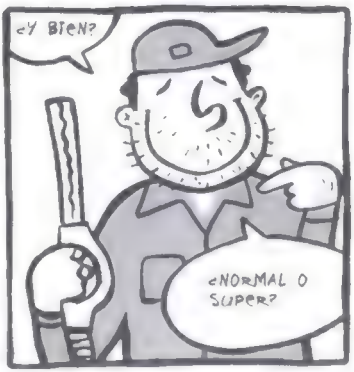
AHORA VENGO.
¡¡NO!!

¡¡HIJO MIO, ESPERA!!
DEMASIADO TARDE.

CUANDO QUISO LLEGAR A LA CURVA LA MUERTE
YA SE HABIA LLEVADO LA VIDA DE SU HIJO.
¡NOOOO!

Y CUENTAN QUE DESDE ENTONCES SE LE VE MERODEAR POR EL LUGAR CON UNA ESCOPETA A CUESTAS.
DISPUESTO A MATAR A LA MISMISIMA MUERTE EN CUANTO ASOME LA CABEZA.

Y ESA ES TODA LA HISTORIA..


¿Y BIEN?
¿NORMAL O SUPER?

ESTA GENTE DE LA CAPITAL CADA DIA VIENE PEOR

fin

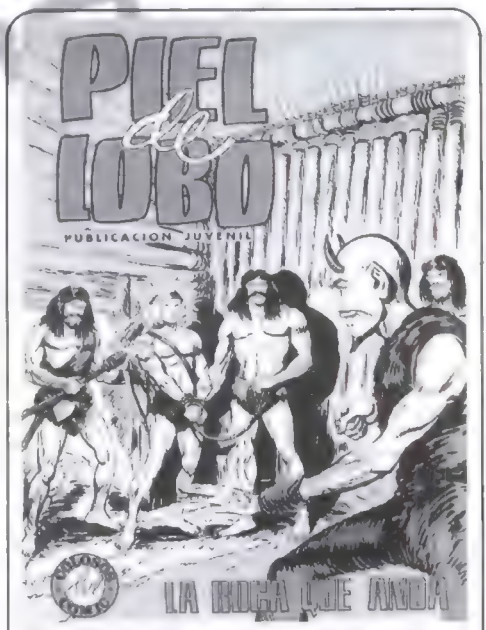
Tony Lay

En las primeras fechas del año Juan Antonio de Laiglesia, escritor y guionista (hermano mayor de Álvaro, quien tantos años fuese director del semanario La Codorniz) nos dejó para siempre, había nacido en Madrid (1917). Fue un guionista ocurrente e imaginativo, que lega una saga policial entrañable y a descubrir en el legendario semanario *Chicos*. EL CÓNDOR Y EL BEBÉ, enigmas policiacos con imágenes sólidas de Jesús Blasco, era narrador de bolsillo, creador de novela policial, y a finales de los 50 -y hasta la primera mitad de los 60- dejó media docena de series de cuadernillos aventureros tardíos de una notable calidad media, todos para la editorial de los Gago, Maga.

Por su importancia hay que enumerarlos: 1º.- En 1958 ***Audaces Legionarios***-Capitán Rey con imágenes de Leopoldo Ortiz. 2ª.- En el 59 **PIEL DE LOBO** interpretada por un pletórico Manuel Gago, y reeditada parcialmente en color por Edival en 1980; que es además nuestra preferida por su rara modernidad, como serie de fantasía cavernícola. 3ª- En 1960 deja dos joyas como el peplum **EL COLOSO**, retitulada **El Príncipe de Rodas** con dibujos del maestro madrileño López Blanco y **HURACÁN** un western dibujado maravillosamente por el anterior y completado por José Ortiz. Y 4ª.- **El Espíritu de la Selva**, nuevamente con López Blanco y Jesús Serrano.

O se comprometía Pancota a ser más reposado en sus juicios o, de lo contrario, podía ir pensando en dedicarse a otra cosa. Tony Lay no estaba dispuesto a soportar por más tiempo sus sonoras y espectaculares piñas.
¡NO ME ROMPA, POR FAVOR! ¡YO ME CORREGIRÉ! ¡SE LO PROMETO, JEFE!
ESTÁ BIEN.

EL CÓNDOR Y EL BEBÉ, 1948 en Chicos con imágenes vibrantes del mejor Blasco, el que iba a dar el salto a Europa



PIEL DE LOBO fue una de las más intemporales y resaltables creaciones de Juan Antonio de Laiglesia gracias al arte de Manuel Gago, su dibujante

"El Arte de la Historieta"

En 1964 nos dejó, para la editorial Doncel, un manual "**El Arte de la Historieta**" el más modélico manual didáctico español, pionero en la divulgación y consideración cultural de un género noble, algo impensable en una persona de ideas, presumible y aparentemente conservadoras.

Fue además miembro de la Comisión Asesora de Publicaciones Infantiles y Juveniles del apelado entonces Ministerio de Información y Turismo. Es esclarecedora e interesante de leer la opinión que de él ofrece el estudioso Antonio Martín, miembro autoeludido, de aquella comisión a instancias del Padre Vázquez, en las notas a la reedición de sus "Apuntes para una historia de los tebeos", accesible en Ed. Glenat.

Firmaba algunos de sus textos en los años 40 y 50 como "Tony Lay", y así le leímos primero. Quedarán su inagotable vena fabuladora y el ingenio con que construía las tramas argumentales, algo no muy abundante en el campo de los guionistas de tebeos en España. Y además, según el "Atlas de la Cutura Popular. De la Historieta y su Uso: 1873-2000" de Jesús Cuadrado, fue además "Premio Nacional de Teatro y novelista criminal en los años 50".

Diego CARA

Nos dejó Ricard Castells un renovador de la historieta española

La madrugada del miércoles 16 al jueves 17 de enero, no sólo fue el momento de la triste desaparición de un genio de la Literatura Española como Camilo José Cela, supuso el corte de raíz en la fecunda y experimentadora trayectoria del historietista barcelonés, nacido en 1955, Ricard Castells al que un derrame cerebral nos arrancó fatalmente de este mundo en plena madurez creativa.

Unos orígenes inspirados

El nombre de Ricard Castells llega a las publicaciones de historietas con el primer boom del tebeo para adultos, al borde de 1970, cuando la Editorial Producciones Editoriales saca sus mensuales de historietas de terror, a la usanza de las que venían de Estados Unidos (los Creepy o Eerie del editor neoyorquino James Warrem), que aquí empezábamos a disfrutar en nuestros Dossier negro, o Vampus, de la mano de la Editorial Ibero Mundial de Ediciones.

Para los títulos: Horror y Horus de Producciones Ed... o para el Terror Gráfico de Ursus, aparecen las primeras interesantes muestras de Ricard, con una gran preocupación por el trazado, la narración y el montaje de la página. Malvive de esta vocación, cultiva alimenticiamente la ilustración, cosa que haría hasta el fin de sus días, sobre todo en el capo de la pujante edición de libros de literatura infantil y juvenil.

Faceta experimental

Pero su aspecto experimental surge en 1982 cuando se une al barcelonés Colectivo ZERO, que capitaneado por el también ilustrador e historietista Toni Garcés forja lo que sería el "prozine" Zero Comix, en su fecunda trayectoria de 10 números. allí estaría Ricard y su obra, quedo, silencioso, afable, en una reuniones anuales a las también asistíamos -entre otros notables del tebeo español de la época: los gallegos Das Pastoras o Miguelanxo Prado, o los almerienses Antonio J. Morata y quien esto escribe-.

Posteriormente Castells fue asociado al grupo de autores dinamizado desde Madrid por Jesús Cuadrado y Felipe Hernández Cava, para quienes colaboró en exposiciones y revistas tan prestigiosas como: "Museo Vivo: Dieciséis historietistas y su cámara", o "Una historieta democrática", o los mensuales: Medios Revueltos o El Ojo Clínico.

Simultáneo su trayectoria con las editoriales de libros infantiles, el mensual de Norma Cimoc, o Cavall Fort, el más veterano tebeo en lengua catalana. Para ellos expresó todas sus teorías, abiertas, inmensas, pródigas, sobre el color directo, aplicado a la narración.

Viñetas de uno de los mejores, y menos comprendidos, trabajos de Ricard Castells: Lope de Aguirre. La expiación

De su última época destaca el Gran Premio del Salón Internacional del Cómic de Barcelona, por la Mejor Obra del 98, a su interpretación del Guión de Cava: "Lope de Aguirre. La Expiación. O sus originales mangas, luego publicados en España, con el título de POCO y "El jardín de la luna. Poco 2".

Con el paso de los años su figura se verá agrandada por la perennidad de sus hallazgos.

Diego CARA

Un tributo a John Buscema

La maltrecha salud del gran maestro del dibujo John Buscema (Nueva York, 1927) le ha hecho viajar a la otra vida en estos primeros días de año 2002, aunque se estaba retirando recientemente del dibujo de historietas, nadie olvida los grandes hitos de su contribución al cómic universal, desde el cómicbook norteamericano, y la poderosa raiz clásica de su arte.

Un artista clásico y poderoso

Con una gran figuración en el estilo de dibujo de corte tradicional, Buscema empezó a colaborar allá por finales de los 40, en las compañías editoras de cuadernos de aventuras (comics-books) como Timely/Atlas -precedente de la actual Marvel, donde luego triunfaría-, pasó a la Orbit, en los 50 y el 1955 se convirtió en uno de los puntales de la Gold Key, y sus adaptaciones de obras literarias universales, de películas del momento y del cow-boy Roy Rogers.

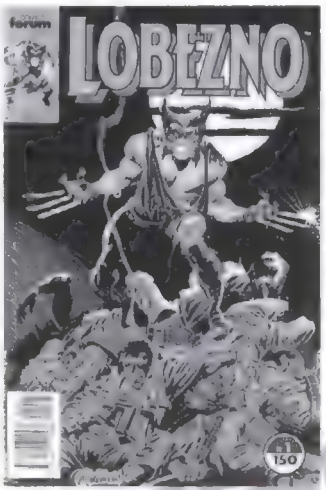
Fue Stan Lee, factótum de la Marvel, y en su periodo de expansión a mediados los 60, quien lo ficharía para hacer varias colecciones cuyos autores, principalmente;: Steve Ditko, Jack Kirby, John Romita o Bill Everett no daban abasto. Entre ellas las series HULK, NAMOR (Sub-Mariner), CAPITÁN MARVEL, THOR, WARLOCK, KA-ZAR. 4 FANTÁSTICOS, VIUDA NEGRA y sobre todo LOS VENGADORES, que realizó brillantemente de manera ininterrumpida de 1967 al 73. O su recreación vigorosa de SILVER SURFER, llamado entre nosootros Estela Plateada.

Pero la fama y el prestigio entre todos los aficionados del mundo lo obtendría en 1973 al hacerse cargo de CONAN, el icono del escritor Robert E. Howard, en el que relevó a su creador gráfico, el británico Barry Smith, cuando lo abandonó en la cima de la fama. Buscema, con su estilo vigoroso y suelto, se granjeó la admiración general, y logró su trabajo más universal y reconocido, durante los casi 15 años que dibujó al personaje en todas sus colecciones.

Prolífico, eficaz y magistral

A lo largo de más de 50 años de carrera, John Buscema ha marcado la pauta del cómo hacer un cómic book, con solidez estética y brillantez narrativa. Ha sido fiel intérprete de los guiones de maestros como el propio Stan Lee, Roy Thomas o Dough Moench. En su última trayectoria están las páginas más sólidas e impactantes, las portadas más llamativas, de toda la editorial Marvel.

Entre sus entintadores estaba el magnífico Ernie Chan de origen filipino, o su hermano Sal Buscema, que a la par labró su carrera, mayormente en superhéroes como Spiderman o Vengadores. John Buscema estaba últimamente estaba ilusionado e implicado en colaborar con Stan Lee en su recreación de los principales personajes de la DC, en su caso particular del superhéroe por excelencia, SUPERMAN.



Diego CARA

John Buscema es
indisolublemente vincula
a su visión de CONA

LOBEZNO, una creación
superheróica que
contribuyó a labrar, allá p
1981

Librería Cajal
Navarro Rodrigo, 14 · Apartado 350
Tel. 950 23 61 48 · Fax. 950 23 63 80 · Email: libreca@cajamar.es

TODO imágenes 4

FRANK MILLER

Frank

¿Frank Miller todavía? Sí, no hay más remedio que volver a las fuentes, de segunda mano. En una entrevista antigua de Gary Groth en su Comics Journal allá por el 98, el creador nos mostraba su lado humano, nada automixtificado, ni ególatra. Va a su puta bola, y punto. Es una referencia obligada, imprescindible, diríamos, en el mundo de la historieta de los 80, de los 90, y de ahora, vista la sequía que nos amuebla e invade. ¿Es un fácil recurso para sacar de su relativo anonimato a nuestra inseparable casa, MUNDOS DE PAPEL? Si, no lo negamos, pero es una figura tan ancha, y fecunda; tan humana como imperfecta; es un ser creativo, que alcanzó su estatus de autor de historietas en la Norteamérica que destroza a todos los creadores de superhéroes, o de cualquier laya comiquera, véanse los casos de Daniel Clowes, Jeff Smith o Bill Watterson, sin dejarles apenas sitio para hacerse un incontestable lugar al Sol, limándoles la bola. Así sucede a los heterodoxos, a los individualistas, a los raros, a los ácratas de verdad... Indomable sí, libertario también, conservador, empecinado defensor de la libertad de expresión en los cómics, huraño, amigo de sus amigos, católico heterodoxo... Tantos calificativos que nos harían perder la cabeza y avizorar rasgos al trasluz, capaces apenas de dibujar un perfil original, pero acertado de uno de los últimos grandes nombres del cómic del Siglo XX, que será -¡mal que le pese a algunos, y hasta a él mismo!- un nombre a rescatar pasadas las décadas de este nuestro MUNDO DE PAPEL...

Continuamos con FRANK MILLER, tras el dedicado a ALEX ROSS, nuestros especiales TODO IMÁGENES, sabiendo que es sólo una primera entrega, a la que habrán de seguir otras, pues nos quedan materiales curiosos, raros y muy ilustrativos sobre este nombre. Estamos pues ante un número histórico, que será hito de coleccionistas, y que no reeditaremos jamás. Justo premio a quienes siguen confiadamente nuestra trayectoria. A este especial seguirán otros sobre BARRY W. SMITH, JACK KIRBY, el nuevo cómic de superhéroes... Lo que queráis para facilitar la mejor documentación e información a los mejores aficionados españoles. Estamos abiertos a sugerencias.

D.C.

DIBUJO PORTADA: Ilustración de Frank Miller para el libro HEROES de Marvel Cómics, Diciembre, 2001.

Todas las ilustraciones aquí recogidas con mero fin informativo son © de Frank Miller y/o sus respectivos editores.

Entrevista: FRANK MILLER : "SIN CITY ES EL PERIODO MÁS FRUCTÍFERO DE MI CARRERA"

Miller

"Vivo para Sin City"

Rescatamos aquí una rara conversación con el creador, y el hombre, Frank Miller. Jalonado de obras maestras, o de intentos de ellas, con Shawna Ervin-Gore, a HEAVY METAL de Noviembre del 99, con motivo de la salida de la penúltima saga de SIN CITY, HELL AND BACK, o sea SIN CITY, IDA Y VUELTA AL INFIERNO. Los temas constantes de sus conversaciones y charlas en público: la libertad de expresión, su insobornable libertad creativa y la defensa de la CBLDF (Comic Book Legal Defense Fundation), o sea organismo para apoyar a las librerías norteamericanas especializadas denunciadas por tener cómics para adultos, por los últimos censores de la moral yanqui.

Portada para el extinto mensual DARK HORSE PRESENTS # 115, noviembre de 1996

SHAWNA ERWIN-GORE.- **Para comenzar hablemos de tu proyecto SIN CITY, HELL AND BACK, ¿Cuánto tiempo has estado trabajando en él?**

FRANK MILLER.- *Algo así como décadas. Con todas las historias de SIN CITY me ha pasado igual. He tenido muchas historias en mente pero no he sabido cuál iba a ser la siguiente. Por eso podría decir que han rondado mi mente durante años, pero llevo trabajando sobre ella algo así como un año.*

S.E.-G.- **¿Has definido esta saga como romántica? ¿Qué inspiración te ha llevado a incluir una historia de amor en SIN CITY?**

FM.- *Bueno, todas las historias de SIN CITY son el algún modo románticas, aunque a menudo uno de los personajes muere (ríe). Esta vez quise hacer algo al más puro estilo romántico. De alguna manera es una historia "chico conoce chica".*

S.E.-G.- **Parece que Wallace su protagonista es muy diferente a la gente habitual de SIN CITY...**

FM.- *Sí, es un héroe puro, sin sus dudas o auto compasiones. Está ahí para hacer lo correcto y es sumamente bueno. Su nombre viene de un viejo héroe escocés (William Wallace) interpretado por Mel Gibson en la película "Braveheart".*

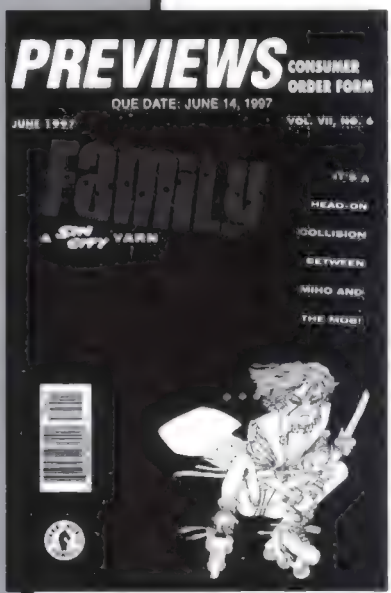


Ilustración poco difundida de MIYO la protagonista de SIN CITY, FAMILY VALUES, 1997

Vineta de una historieta del recientemente desaparecido Johnny Craig maestro de la EC Comics, y directa influencia, reconocida por Miller para SIN CITY, A DAME TO KILL FOR

S.E.-G.- **¿De qué trata entonces HELL AND BACK?**

FM.- *Un buen hombre conoce a la mujer de sus sueños y ella es separada de él la misma noche en que se conocen. Él intenta recuperarla y apartarla de una oculta conspiración.*

S.E.-G.- **He leído en alguna parte que SIN CITY es la materialización de tu viejo sueño de crear cómics policíacos. Ahora que estás dentro del género, ¿has descubierto algo nuevo en ello?**

FM.- *Las historias sobre crímenes son más versátiles de lo que yo pensaba. Comencé SIN CITY contra lo que ya había como continuación de autores como Chandler y Hammett, Mickey Spillane, pero tenía ganas de expresarme y mostrar mi material especialmente mis nuevos personajes cuyo atractivo radica en que son dos completos inocentes, no los paranoicos y obsesionados de antes.*

SORRY LADY...
— BUT I'VE READ ENOUGH MICKEY SPILLANE STORIES TO WATCH OUT FOR THAT TRICK.
SOME-THING TELLS ME YOU COULD OPEN UP THIS WHOLE CAN OF WORMS FOR ME. WHO PUT YOU UP TO THIS? WHO HIRED HERMANN ZORN BEATEN?
I DON'T KNOW WHAT YOU'RE—
TALK, DAMN IT!
ALRIGHT — I'LL TELL YOU EVERYTHING

Pagina de la historieta "Karma" uno de los primeros trabajos realizados por Miller, allá por mediados los años 70

S.E.-G.- **Wallace parece que intenta demostrar que es una persona normal con una vida normal. Tiene su medalla de honor oculta en un cajón, sin mostrarla...**

FM.- *Bueno, es bastante modesto. Su lema es: "Hice lo que cualquiera hubiera hecho", cuando lo que en realidad hizo es lo que la mayoría de la gente no haría o no podría. Me gusta escribir una historia sobre un personaje que conoce sus limitaciones.*

S.E.-G.- **¿Tras más de una década disfrutas todavía con SIN CITY?**

FM.- *¿Bromeas? Vivo para ello. No hubiera sacado tantas historias sobre ella sin no me hubieran gustado. Este periodo ha sido el más fructífero y compensador de mi carrera.*

S.E.-G.- **¿Qué has hecho que quisieras continuar?**

FM.- *Oh, todo. Soy como un niño en una tienda de caramelos. Hay tantas posibilidades en los cómics. No hay final. Es impresionante el mucho tiempo que he pasado y lo poco que se ha evolucionado. Desde mediados de los 50 no ha habido otra cosa que tipos*

rodeados de mujeres pechugonas.

S.E.-G.- **(risas) Y eso ha logrado llamar la atención durante 20 a ñ o s aproximadamente...**

FM.- *Realmente pienso que no hay fin para las posibilidades. Hay sólo un par de terrenos en los que los cómics pueden hacer algo. Una está dentro de la industria y la otra fuera. Dentro de la industria hay una profunda conexión con lo que ha habido antes, lo que ha hecho perder el interés de la gente. También hay un cierto temor a lo que hay fuera. Y ahí no podemos luchar contra los censores... Gracias al Comic Book Legal Defense no hay razón para que triunfen estos temores.*

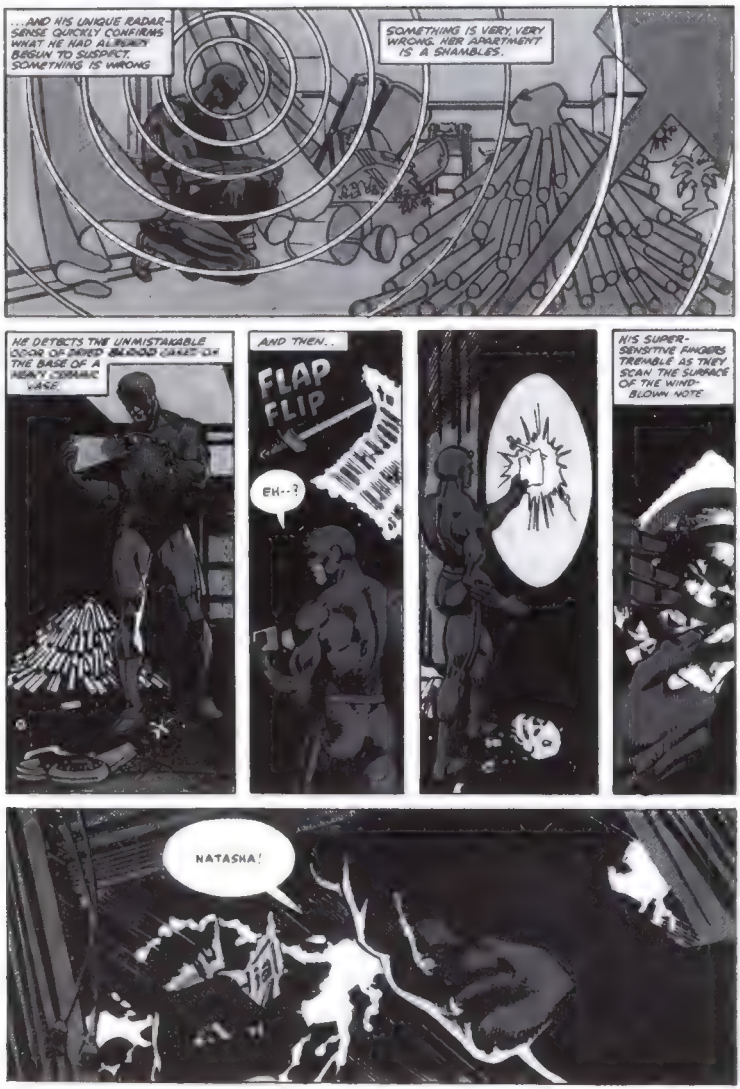
S.E-G.- **¿Piensa que la gente lectora de cómics puede ayudar contra esta censura?**

FM.- *Pueden encender sus ordenadores o usar sus teléfonos y mandar dinero a la Comic Legal Defense Fund. Es lo más práctico para ayudar. Es una organización histórica que respeta y conoce el efecto de los medios de comunicación en los chicos. Lo que se intenta es evitar esta contradicción de la existencia de una censura en un país que se supone basado en el concepto de libertad personal.*

Traducción Miguel Rabell.
Adaptación de D.C.

Página 27 del segundo número de SIN CITY, HELL AND BACK, 1998, tal y como fue dibujada, compárese con las publicadas

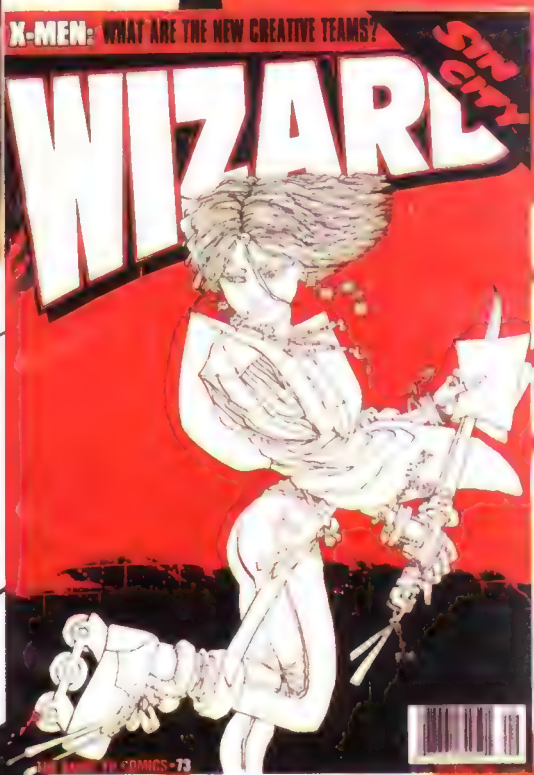
Dibujo de la portada de la edición de Dynamic Forces de SIN CITY. FAMILY VALUES


...AND HIS UNIQUE RADAR-SENSE QUICKLY CONFIRMS WHAT HE HAD ALREADY BEGUN TO SUSPECT. SOMETHING IS WRONG
SOMETHING IS VERY, VERY WRONG. HER APARTMENT IS A SHAMBLES.
HE DETECTS THE UNMISTAKABLE ODOR OF DRIED BLOOD CAKED ON THE BASE OF A HEAVY CERAMIC VASE.
AND THEN..
FLAP FLIP
EH--?
HIS SUPER-SENSITIVE FINGERS TREMBLE AS THEY SCAN THE SURFACE OF THE WIND-BLOWN NOTE
NATASHA!

El nombre de Miller está indisolublemente unido a su estancia en Marvel y a su interpretación de DAREDEVIL

Cubierta 1 de las 3 del nº 38 de la edición original de BONE, realizada en 2000

Una de las pocas portadas realizadas para WIZARD, cuando sus relaciones con ellos aún eran fluídas, con motivo del lanzamiento de SIN CITY. FAMILY VALUES



Las tres portadas inéditas en la versión de NORMA de SIN CITY, HELL AND BACK, 1998-99.

Dibujo de contraportada inéditas en la versión de NORMA de SIN CITY. HELL AND BACK. 1998-99

DK2, las raras segundas partes, diferentes, pero malas

...o lo hemos evitado, no nos ha gustado nada la primera entrega de DARK NIGHT 2, que ha salido con bastante bombo y platillo, y ...de ...s. Nada arrancada de la pertinaz pirueta que ...ad ...la miniserie ...Y, ¡HELL ... el mismo interesantísimo color ... con arte descuidado, desmañado, ... como inserto en su actual fase de SIN ... tratamiento figurativo superficial y ultrarrapido, que ... cuida el nivel en que se han ido utilizando ... nuevo Gra...

DK2

www.dccomics.com

...goza cazando al mismísimo SUPERMAN... Y en este llega BATMAN, a la usanza mazingueriana y se arma el belén...

Total un desafuero, eso si muy curioso. Con pinta de renovación juvenil, muy rítmica y desenvuelta... Hay dinosaurios (¡como no!), algún bizarro que otro y un tratamiento del color descaradamente "Pop", chillón y algo empalagoso. Lo que no es mucho, pero tiene su aquel. Pero nada de "obra", ni maestra, ni menor, ni lance tipo Otros Mundos... Esto es lo que hay, que no nos quiera vender el propio Miller "la Burra". Para este viaje no hacían falta ...que luego ...todo, por si ...que esperar y ...

DK2

www.dccomics.com

Ilustraciones de contraportada de los números 2 y 5, inéditas en la edición castellana de SIN CITY. HELL AND BACK

Ilustraciones de contraportada de los números 3, 6 y 8, inéditas en la edición castellana de SIN CITY, HELL AND BACK

Portada para el subcatálogo de PREVIEWS, con un motivo de SIN CITY, y su relanzamiento el 1998

THE COMICS JOURNAL

The Magazine of Comics News & Criticism Number 209

TOUGH QUESTIONS
TOUGH ANSWERS
FRANK MILLER
TWO INTERVIEWS

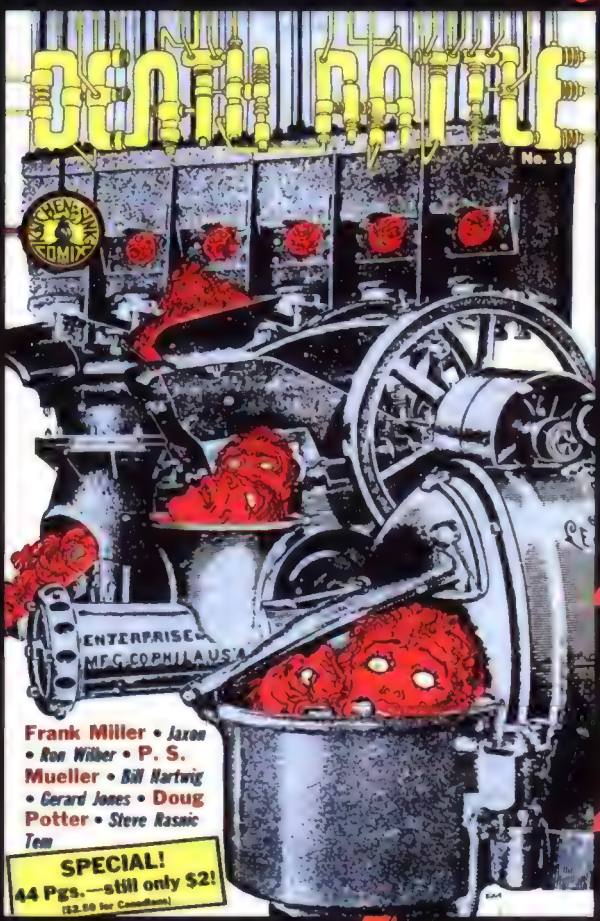
SAM HENDERSON INTERVIEWED

GREG CWIKLIK ON PULP ART

BART BEATY RUNS AMOK

Portada del número 209 de COMICS JOURNAL, diciembre de 1998, Ed. Fantagraphics, que contiene dos sabrosas entrevistas con FM, como pórtico al lanzamiento de SIN CITY, HELL AND BACK

Último encargo comercial para Marvel, la portada que ven, realizada en 1994 para un intento de macro-comic book reeditando historias clásicas de series punteras


DEATH RATTLE
No. 18
KITCHEN SINK COMIX
ENTERPRISE MFG. COPYLAUS'A
Frank Miller • Jaxon • Ron Wilber • P. S. Mueller • Bill Hartwig • Gerard Jones • Doug Potter • Steve Rasnic Tem
SPECIAL!
44 Pgs.—still only $2!

Portada [illegible] número 18 de la revista [illegible] RATL[illegible] Kitc[illegible] [illegible] alcanzaría [illegible] creación de [illegible] CITY

LA MAZMORRA DEL ANDROIDE

COMIC
ROL
FIGURAS
MERCHANDISING
SCI-FI & FANTASIA
STAR WARS
IMPORTACION
CARTAS

C/ CANONIGO MOLINA ALONSO, 42
04004 - ALMERIA
950245729 - lolitaalonso@terra.es

VIDEO GIRL AI

Alguien decía, hace ya bastante tiempo, que al manga en España le quedaban dos años, y no hubiera andado desencaminado de no ser por ciertas series que, cada X tiempo, reviven la fiebre y son todo un éxito. Sailor Moon, Ranma, Evangelion o Rurôni Kenshin ("El Guerrero Samurai") son buenos ejemplos de ello. Incluso hay series que nos descubren un género hasta ahora desconocido en este país, como Marmalade Boy ("La Familia Crece"), porque ahora supongo que todo el que lee esto conoce el término Shojo..., veremos si corre la misma suerte Zetsuai, en breve publicada por Glenat, con el tabú del Yaoi (manga de carácter homosexual).

Os preguntaréis a qué viene todo esto de las series de éxito. Pues bien, todo este fenómeno manga en España del que estaba hablando tuvo que tener un origen, un punto de partida lo bastante fuerte como para consolidarse, y estos cimientos fueron, a grandes rasgos tres: la película **Akira**, de Katsuhiro Otomo, **Dragon Ball**, de Akira Toriyama, y **Video Girl Ai**, de Masakazu Katsura, la que nos ocupa.

Y es que, gracias a Planeta, se brinda ahora la oportunidad de disfrutar a todos los nuevos aficionados de la mejor obra de Katsura en tomos, a la vez que nos permite a los que teníamos la de Norma, no tener que agacharnos más a recoger del suelo las hojas que se desprendían de la patata de edición que publicaron en su momento.

EL INICIO

Una estrategia habitual en Japón es publicar una historia corta en una revista y, si tiene gancho entre los lectores, serializarla más tarde. Así, la historia original de las Vídeo Girls la iniciaba la que aquí se llamó *Video Girl Complete History*, publicada al final de Video Girl Len.

El argumento trata de como Video Girl Haruno ayuda a Munehiro (un chico con poco éxito, como todos los protagonistas de Katsura) a conquistar a Hiroko, de la que está enamorado. La historia gustó y el editor vio que la cosa daba para largo, así que en 1990 daba comienzo en la revista Shonen Jump de Shueisha la historia de Ai. Era una época en la que Katsura y Toriyama competían en éxito con sus series, pero lejos de rivalidades los dos han sido siempre muy amiguitos e incluso se han dado ideas (lo del guerrero para Dragon Ball se le ocurrió en un principio a Katsura). Pese a que el autor se proponía acabar la serie en el tomo tres, la popularidad de esta le llevó a estirarla bastante más. La verdad es que hubiera sido un digno final el de la primera etapa, pero no habríamos conocido muchos los personajes que aparecieron después.

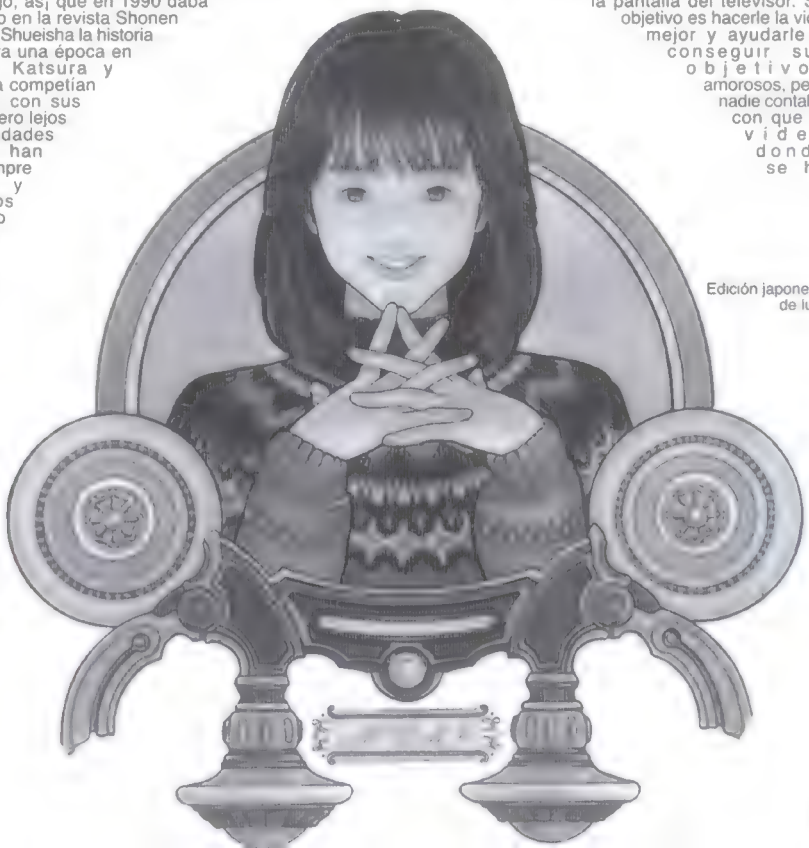
En 1992, la serie concluyó en Japón con la publicación del último volumen.

PERO... ¿ALGUIEN NO SABE DE QUE VA ESTA HISTORIA?

Lo dudo, pero por si acaso, la resumo en unas pocas líneas: Yota es un chico bastante mediocre de 16 años que está enamorado de su amiga Moemi, una chica muy guapa (y tonta, todo hay que decirlo). Cuando por fin se decide a declararse, descubre que ha pasado lo peor: ella está enamorada de Niimai, su mejor amigo (y prototipo de chico guaperas).

Deprimido, va caminando por la noche y se topa con un extraño videoclub llamado Gokuraku. Decide consolarse "de aquella manera" y se va a la zona de las películas eróticas. Allí, encontrará una cinta muy especial, que reza en su portada: "Ai amano te consolará".

Cuando llega a su casa le espera una sorpresa, pues al poner la cinta, la chica de la película, de nombre Ai, saldrá de la pantalla del televisor. Su objetivo es hacerle la vida mejor y ayudarle a conseguir sus objetivos amorosos, pero nadie contaba con que el vídeo donde se ha

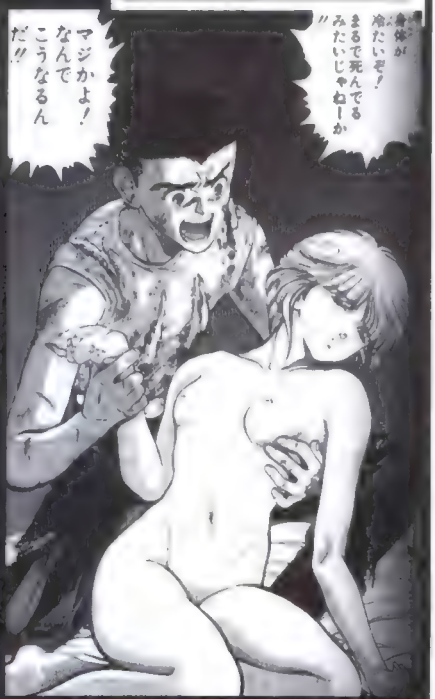


Edición japonesa de lujo

Yume y You, dos video girls de la novela

桂　正和

Masakazu Katsura (en el centro) con Ken Osawa y Ryu Kaneda, del equipo de la película de Video Girl Ai



Esta, junto a otras viñetas, fueron pasto en su segunda edición japonesa de la censura. Comparadla con la respectiva española y vereis...

reproducido la cinta estaba defectuoso...

A partir de aquí se sucederán innumerables situaciones, muchas de ellas inolvidables, que prefiero dejar en mano del lector que se anime a leerla. Seguro que no se arrepentirá.

VIDEO GIRL LEN, MÁS DE LO MISMO

Tras la conclusión de la historia de Yota y Ai, a los editores les debió parecer que no había sido suficiente, así que apareció esta historia semi-independiente que cuenta como otro chico desgraciado (esta vez un poquito más joven, de 14 años) es ayudado por Len No aporta nada nuevo, excepto quizá la aparición del anterior protagonista, bastante más adulto. Lo que sí destacaría es la menor carga dramática, que la hace menos intensa y con más sentido del humor, claro que con lo corta que es tampoco daba para mucho.

TRES NUEVAS HISTORIAS EN UNA NOVELA

Más éxito y m s productos derivados. Esta vez se trató de una novela de más de 200 páginas que publicó la editorial Shueisha bajo el sello *Jump J Books*. La realizaron Sukehiro Tomita y el propio Masakazu Katsura.

He dicho que se trata de tres historias nuevas. Miento, la primera de ellas cuenta de nuevo lo acontecido (como en una especie de resumen) en Video Girl Ai. Las dos siguientes, sin embargo, tratan de otras video girls: Yuu Kagetori y Yume Kayama.

Pero sin duda, ya que los textos est n evidentemente en japonés, lo que más puede interesar al aficionado español es el cómic de tres páginas que se incluye en el que varias video girls (Ai entre ellas) se dan un baño en aguas termales (ya os podéis imaginar, ya...).

LA ANIMACIÓN

En 1992, empezó la serie en OVAS (capítulos de 30 minutos destinados a su venta en vídeo). Adaptan en 6 capítulos la historia original, es decir, los tres primeros tomos del manga y cuentan en su reparto con personalidades como Megumi Hayashibara en la voz de Ai y Takeshi Kusao en la de Yota. El director fue Mizuho Nishikubo y del diseño de personajes (un tema bastante discutido, por lo "raros" que quedaron) se encargó el genial Goto Fakahide.

Hace no demasiado estas OVAS fueron editadas en nuestro país, incluyendo cada cinta tanto el episodio doblado como éste en versión original. Del número de capítulos por cinta... bueno, cada cual que determine lo que para él significa la palabra "timo"

LA MUSICA NO ESTÁ NADA MAL

Estas OVAS que comentaba antes tienen, por supuesto, su banda sonora original, recogida en dos Cd's. El primero, "Video Girl Ai Original Soundtrack" es el que incluye básicamente lo que puede oírse en la serie y, para el que lo quiera buscar, su referencia japonesa es VICL-281 y la china (más económica) SM-150. Contiene 10 pistas, con una duración de 39:32 minutos

Cosas a destacar, por ejemplo que el primer tema "Ureshi Namida (Lágrimas de Alegría)" está interpretado por la popular Noriko Sakai, o que el tercer tema del CD "Ashita wa Ashita (Mañana Ser Mañana)" lo canta el propio Masakazu Katsura. Musicalmente, la pista 5 "Garasu Moon (Luna de Cristal)" es tal vez el mejor tema vocal y la 7 "Kanashimi no Tamashii o Tsumugumono" el mejor instrumental.

El segundo CD "2nd Memories Image Soundtrack", con referencia japonesa VICL-316 y china GGG-040 y con una duración de 46:10 minutos en sus 17 pistas, se podría decir que es un producto un poco menos comercial (por lo menos para el comprador occidental) pues, intercalados con las canciones, encontramos dramas, es decir, la voz de los dobladores japoneses interpretando momentos mas o menos especiales (en japonés, claro), no obstante, no es muy difícil encontrar en internet las traducciones de dichos dramas

Solo decir de este CD que en la pista 10 "Nadami no Yume (Sueño Invisible)" volvemos a encontrar a Katsura haciendo sus pinitos como cantante

LA PELICULA DE IMAGEN REAL

El 29 de junio de 1991 se estrenaba en Japón la por aquí inédita (y dudo mucho que la editen) pel¡cula de Video Girl Ai.

Bajo la supervisión de Katsura, Ryu Kaneda dirigía la historia que todos conocemos ya, con actores de carne y hueso. Estos son: Kaori Sakagami en el papel de Ai, Ken Osawa en el de Yota y Hiromi Hamaguchi como Moemi.

La verdad, como esta adaptación sea como la de otros mangas o videojuegos, mejor ser gastar el tiempo en cosas más productivas...

CONCLUSIÓN

No se puede achacar a Video Girl Ai la falta de originalidad de Shadow Lady, el precipitado final de DNA2, ni mucho menos el bucle hentai-aburridísimo que resulta la recientemente finalizada por estos lares l"s. La historia de Ai es preciosa y, hasta los que dudamos m s de la valía de este autor, tenemos que reconocer que en su momento nos emocionamos TODOS leyéndola.

En el apartado gráfico, cabe decir que el dibujo de Video Girl Ai es delicioso, sin llegar al virtuosismo de DNA2 (a mi entender, el culmen del arte del autor). Veremos si, tras la corta Dr. Chambari, Masakazu Katsura nos regala otra historia larga, esta vez sin tanto Batman y lío adolescente.

Pues eso, que nadie debería dejar pasar esta oportunidad. Pues dudo mucho que el autor vuelva a dejar el listón tan alto. Es la obra de su vida y de la de muchos de sus lectores

Nagisa

TÉRMINOS Y GÉNEROS DEL MANGA

Bienvenidos a esta nueva sección en la revista, aquí trataremos diversos temas dentro del mundo del manga.
He pensado dedicar este primer artículo a los diferentes términos que se utilizan en el manga. Ya que existen diversos géneros dentro de la cultura escrita, en libro, como los: de cocina, Historia, Literatura, golf, fútbol y un largo etcétera con la finalidad de facilitar la introducción a las personas que comienzan en este mundo, y sepan escoger así las que más les gusten.

LOS TÉRMINOS MÁS USADOS

Shojo manga: Historias centradas en los sentimientos de amor entre chicos y chicas normalmente en la adolescencia, con su eterna duda. Los autores suelen crear este tipo de obra para un público femenino, siendo los sentimientos predominantes sobre el físico; con ello no quiero decir que no figuren chicos y chicas guapos, ni que sólo lo lea un público femenino, ya que los chicos también consumen este tipo de manga (aunque alguno lo pueda encontrar algo empalagoso. Uno de los ejemplos más conocidos en este género es la serie MARMALADE BOY.

Shonen Manga: Es lo mismo que lo anterior pero centrado más para un público masculino, es decir se le da más valor al físico que a los sentimientos, pero sin menospreciar esto último. Un ejemplo que todos conocemos es I´S cuya terminación en castellano se acaba de producir.

Shonen Ai: Historias de amor entre hombres, siendo estas un poco *light*.

Bishonen Manga: Historias en las que salen chicos guapos, pero que no tiene que haber una relación amorosa entre ellos.

Yaoi Manga: Historias entre hombres con alguna escena de sexo muy explícito. Este tipo de obra suele ser consumido muy abundantemente por un público femenino, ya que los chicos que salen suelen estar como trenes; aparece un tipo de personaje con mucho gancho al cual se le perdona casi todo lo que haga. El tipo de relación entre los protagonistas es de un contenido muy trágico, con alto contenido de celos. En nuestro país pronto podremos disfrutar de la serie de este tipo apelada BRONZE, que será publicada por Glenat España.

Yuri: Historias de amor entre mujeres, en nuestro país algo muy difícil de encontrar.

Siyohin: Historias hechas por aficionados a veces con una calidad técnica asombrosa, del tipo *yaoi* o *yuri*, en las que se mezclan personajes famosos por otros mangas.

En cuanto a los géneros podemos encontrar de todo, quizá en nuestro país, a donde llega una mínima parte de lo que aparece en Japón, sean las historias de ***Magical Girl*** las que han causado más furor: chicas dotadas de poderes que combaten el mal... ¿A qué no adiviváis de qué manga estoy hablando? Efectivamente, de la super conocida SAILOR MOON. Dentro de este género podemos incluir otras como SALILOR V o WEDDING PEACH -que a nuestro país todavía no ha llegado-. Otros géneros son los de tipo como EVANGELION, centrada en ***Mechas*** -grandes robots manipulables- o los de boxeo, de la que se publicó alguna muestra hace siglos entre nosotros.
Espero que esta sección os guste, ya que es mejorable y está abierta a vuestras peticiones. Así que animaos y comunicádnoslas por carta o e-mail.

Eriko

DRAGÓN HEAD

Guión y dibujos: Minetarô Mochizuki
Traducción: Marc Bernabé y Verònica Calafell
Tomo originales, sentido oriental de lectura.
Blanco y negro, encuadernados con sobrecubierta
180-200 págs. 1.400 ptas.= 8, 41 Euros
Ediciones Glenat España. Barcelona, 2001.

7

Glénat sigue con su intención de publicar mangas raros y destinados al público adulto, pero hasta ahora sus dos lanzamientos, Blame! y Dragon Head han sido bien aceptados por los lectores. En este interesante manga de corte fantástico, un instituto vuelve de su viaje de estudios pero, debido a un extraño accidente solo sobreviven tres alumnos que se verán obligados a intentar convivir o morir, hasta ahí todo va bien pero en el tomo 3 de la serie lograrán salir al exterior, para darse cuenta de que la ciudad está desierta y se respira un extraño ambiente. Si os gustan los thrillers psicológicos esta es vuestra obra.

CARLOS CARA ÁLVAREZ

BLAME!

Guión y dibujos: Tsutomu Nihei
Traducción: Marc Bernabé
Tomo originales, sentido oriental de lectura.
Blanco y negro/color, encuadernados con sobrecubierta
180-200 págs. 1.400 ptas.= 8, 41 Euros
Ediciones Glenat España. Barcelona, 2001.

9

Glénat esta vez ha acertado de lleno, y nos ha traído una auténtica obra maestra, no solo por el dibujo, preciosista y lleno de detalles, sobre todo a la hora de dibujar los fondos y de diseñar los ingenios robóticos. La historia arranca con un planeta (tal vez la tierra, tal vez en el futuro) devastado por un mortífero virus que ha hecho que los habitantes muten de diferentes maneras, Killy, el buscador, comienza su aventura buscando a un ser vivo de antes de la epidemia, para ello deberá ir ascendiendo niveles y enfrentarse con diferentes enemigos, como los infames Dispositivos de Seguridad. Si os gustan las historias ciber-punk esta será sin duda alguna, una de vuestras preferidas.

C.C.A.

MONSTER

Guión y dibujos: Naoki Urusawa
Traducción: Marc Bernabé y Verònica Calafell
Colección Pachinco, sentido occidental de lectura
Blanco ynegro, rústica (formato biblioteca manga)
90-105 págs. 690 ptas. = 4,15 Euros
Ediciones Planeta DeAgostini. Barcelona, 2002

8

Parece que Planeta DeAgostini ha querido, por fin, llenar ese vacío de mangas para adultos que, junto con las nuevas publicaciones de Glénat, parece que está consiguiendo atraer a muchos adultos e introducirlos en el mundillo del manga. El doctor Tenma es un eminente neurocirujano japonés ejerciendo en alemania, que por salvar a dos niños deja morir a un eminente político, sacrificando así su estatus como médico reconocido. Varios años después empiezan a ocurrir una serie de misteriosos asesinatos y el doctor Tenma intentará encontrar la relación entre los asesinatos y los niños. Si quereis leer un buen thriller psicológico esta es vuestra obra, sin embargo no la compreis buscando aventuras y acción, aunque algunos sobresaltos si encontraréis, absolutamente recomendable.

C.C.A.

No te lo debes perder

Una nueva serie juvenil
LOS POTAMOKS, 1. Terra incógnita

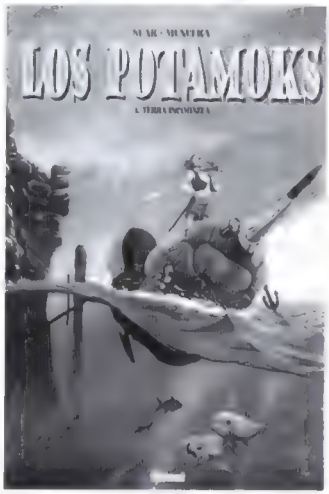
Sfar el guionista de LA MAZMORRA, realizó esta saga juvenil en el año 96 para el dibujante murciano **José Luis Munuera**, como su primer trabajo en Francia. Un conjunto interesante, con el nivel de dibujo original y muy poco conocido, en quien se ha dedicado a la ilustración y muy poco a la historieta, pero tiene la gran versatilidad de acogerla con soltura y brillantez.

Una saga coral de fantasía, que se parece a una versión escolar de La Odisea, y que rellena el vacío de tan poco tebeo que regalar en cumpleaños o comuniones como se avecinan al año. Y es que no sabemos si este producto podrá servir a este objetivo, ya que en las librerías especializadas no creemos que dure lo suficiente para salir y llegar a sus dos siguientes tomos. El nivel gráfico mejora notablemente, ¡qué ya es decir! Nada desentrañamos de esta primera entrega que comienza en tono quedo, paradillo, modesto, sin pretensiones, y asciende a buenos niveles de trepidancia y entretenimiento, pidiendo las siguientes. Por ello es mejor comprar cada todo, echarle un vistazo y leerlos luego de un tirón.

Y LOS POTAMOKS, curiosos seres, en la cabeza de la historia, restan como un conjunto atractivo, muy capaz de interesar a todos los lectores de viñetas inquietos. Y sobre todo a los expertos en literatura juvenil, pues esta obra, repetimos, está a caballo entre los álbumes ilustrados, aunque es un excelente cómic, y de las maravillas gráficas inclasificables.

Un riesgo editorial que sólo Joan Navarro a través de Glenat España podía acarrear, una nueva "misión imposible", que desearíamos llegase a buen puerto. Obra para lectores tradicionales, para neoaficionados y para todo quisque. Hay que apoyar cosas así, si nos importa la salud del género viñetero, y el fomento de la lectura, ¡oído papás y abuelos, tíos y tías! Y nos evitamos tener que hacer un corolario de las múltiples virtudes interculturales, antirracistas, éticas y estéticas, etc., etc. de una obra como ésta.

Diego C. BARRIONUEVO



LOS POTAMOKS, 1. Terra incógnita
Guión: Joann Sfar
Dibujos: José Luis Munuera
Traducción: Francisco Pérez Navarro
48 Págs. Color. Cartoné
Serie limitada de 3 tomos
Glenat España, Barcelona, 2001

ULTIMA HORA • ULTIMA HORA • ULTIMA HORA • ULTIMA HORA • ULTIMA HORA • ULTIMA HORA •

• El Consejo de Ministros concedió en su reunión del 15 de febrero, las Medallas de Oro, al Mérito en las Bellas Artes, entre otros al torero Rafael de Paula, la actriz María Fernanda D´Ocón, el escritor, guionista y realizador de cine y televisión Narciso Ibáñez Serrador, a los actores Tina Sainz, Sancho Gracia y Tony Leblanc... y entre otros más a **Francisco Ibáñez Talavera**, padre de los archifamosos MORTADELO Y FILEMÓN, PEPE GOTERA Y OTILIO, ROMPETECHOS, etc. Como se recordará el pasado año se le otorgó esta distinción, entre el grupo de reconocidos, al también dibujante e historietista **Miguel Quesada Cerdán**, creador gráfico de TONY Y ANITA, PANTERA NEGRA... Una tradición que no querríamos decayese nunca, y que da carta de naturaleza cultural a un género nada menor como la historieta.

• Y el domingo, 17 de febrero, el Jurado de la edición del 2002 del Festival de Cine de Berlín, *la Berlinale*, declaró el premio Oso de Oro a la mejor película, compartido entre ***Domingo sangriento*** de Paul Greengrass y ***El viaje de Chihiro*** la última película dirigida por **Hayao Miyazaki**, y que comentamos en otro lugar de este número. ¡Algo está cambiando en este mundo actual tan globalizado, y no todo es para mal!

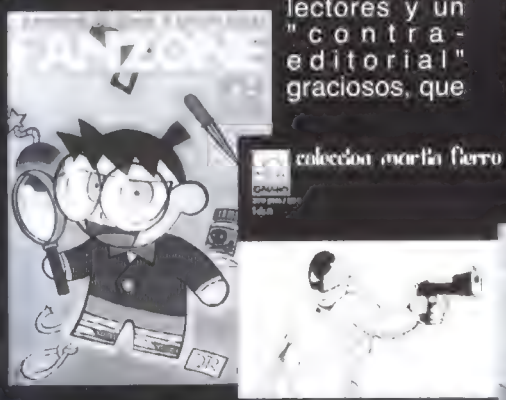
AQUI LAS INDIES

(¿hay otros tebeos?)

EPICENTRO, DISPERSIÓN LEVANTINA

Siempre se ha considerado el aire levantino con un sesgo anarquizante, berlanguiano, y desde siempre. Por ello encontrarnos una editora dispersa, y agrupadora de heterogéneos productos no es ninguna novedad.

Integrado por el fanzine especializado en manga, FANZONE y unidos a otro más underground, apelado EL GAUCHO -véase nuestro número doble 4/5-, y con depósito legal allá por 1999, nunca han desdeñado el meter temas abiertos, genéricos, reportajes y números monográficos, como los dedicados a David Ramirez y al castellonense padre de GROO, Sergio Aragonés. Ahora nos han mandado su número 14 en el que se glosan temas tan espinosos como los Derechos de Autor, estudio sobre Stan Sakai y su creación USAGI YOJIMBO. Cómics llevados al cine, Dossier Gosho Aoyama padre de Detective Conan, reseñas, opiniones, dibujos de lectores y un "contra-editorial" graciosos, que ultimas las sabrosas 24 páginas.



De la parte de **El Gaucho** publican el ¿Número Único? en tamaño minibolsillo- -el mismo que adopta FANZONE- apaleado AJOACEITEBOY, dentro de una Colección "martín fierro", con obras divertidas, y de creciente calidad de Kaesar, César Pérez.

Con la aportación de **H Studios** publican un número único recopilatorio de historias cortas y relatos, de ambiente "manga" con el título LA SENDA DEL SAMURAI, en el que destacamos los relatos gráficos ONI de Ken Nimura y 13 DEMONIOS de Esther Gili, sin olvidar el dignísimo nivel medio del resto.

Y del colectivo **Super Perras**, las dibujantes ganadoras del 2º Concurso Valencia Crea, sacan + DE LO MISMO, temas femeninos, con originalidad y cierta sorna, firman Verónica Grech los dibujos, mientras que los guiones son de Eva Cubero.

En fin tebeos, diversos, a medio camino del voluntarismo feista, y de la pre-profesionalización. Ah, editan otro apelado FLASCINDER ESPECIAL ÉPICO-FANTÁSTICO, que no nos ha sido remitido, ni hemos podido localizar en nuestras librerías especializadas favoritas. Si queréis contactar con ellos escibidles, y pedidles algo de esto, merece la pena, siquiera sea por su sincera frescura. A: Epicentro. C/. Enrique Navarro, 13 (2). 46020 VALENCIA.

¡¡Mucha suerte y larga vida a la peña de Epicentro!!

C y B & Asociados

Correos y Mensajes @

Desde nuestros, inusitadamente periódicos números 4-5 y 6, hemos recibido algunas cartas. Y desde este número optamos por reproducir textualmente los párrafos y textos más interesantes. Ya nos diréis qué os parece. Por lo pronto contamos desde este número con una página más para ello. Y en los próximos las que se necesiten.

Hola:

Me llamo Miguel, soy un "lector fan" del cómic book desde hace muchos años y llevo leyendo desde hace medio año vuestra revista informativa del cómic, me gusta y he decidido mandaos unos dibujos míos para los publiquéis, pues soy que busca la fama y la respuesta positiva del público lector del medio, del cómic, que pienso que es el 9º Arte.

También he colaborado en fanzines como "Androito Ke-Ke", "Cómic´s ", "Elígeme"; he mandado dibujos a los correos de bastantes cómics, como Los X-MEN, THE DARKNESS, WHITCHBLADE, WILDCATS, NEMO, etc. y mi favorita, "Dolmen". Espero una respuesta positiva vuestra. Si os gustan y os parecen bien me encantaría publicaseis algunos.

Un saludo a todos los que hacéis el magazine MUNDOS DE PAPEL, que sigáis así, está bastante bien.

Miguel Aceituno Gómez, MADRID

Nos encanta recibir muestras de dibujantes aficionados, o de jóvenes admiradores de sus autores, que empiezan a "manchar páginas". Te notamos muy joven amigo Miguel, aún se te nota un trazo inseguro, vacilante, y una gran afición por imitar a tus dibujantes preferidos, y reflejar a algunos de tus personajes superheróicos en sus poses más conocidas. En MUNDOS DE PAPEL, encontrarás cada trimestre una visión diferente del mercado, original, y que te descubrirá jóvenes autores españoles, y otros veteranos universales, y la siempre interesante oportunidad de dar tus progresos a conocer y valorar a quienes los vamos a mirar con buenos ojos. No dejes de dibujar, y sigue remitiéndonos muestras, te las comentaremos y verás aquí las mejores publicadas, desde hoy el primero, el que más nos ha gustado de los que nos remites. Tal y como has hecho ahora remite siempre sólo buenas fotocopias. No tenemos tiempo de mantener correspondencia particular con ninguno de los muchos que nos remiten sus trabajos. Ni podemos garantizar el publicar todos, pues nuestro espacio es bien escaso. Un fuerte saludo.

Correos y Mensajes @

Estimados amigos:

Hace unos días recibí el boletín informativo de los productos lanzados por el Colectivo D. TEBEOS. De ellos me quedo con este MUNDOS DE PAPEL cuyo nº 3 es el último que recibí, el fenomenal GAÑAN EL BESTIAJO de Paco Nájera, y cuando saquéis el TEBEOLANDIA nuevo. Sí a todos los proyectos que indicáis, y sobre todo a esta tan esperada Segunda Época de TEBEOLANDIA y de una añorada vuelta de D. TEBEOS. Fue una pena el cierre definitivo de dos excelentes colecciones MANGA TOUR y CB & M, y por cierto nada se habla de KUASAR P, ¿seguirá? ¿aparecerá como inserto?

Os deseo a todos un buen año 2002. Hasta la próxima.

Ignacio Diz Pereira, VIGO

Amigo Ignacio, constante e inasequible al desaliento, entre todos nuestros veteranos suscriptores, nada de tirar nunca la toalla, cuando alguno de nosotros desaparezca por el tajo de la guadañosa Parca, allí estará el resto para suplantarlo y seguir con nuestra entusiasmante labor. Te contestamos a tus cuestiones: **1ª)-** Una vez estabilizada y regularizada la periodicidad de este MUNDOS DE PAPEL, y definida su estructura vamos a dar sentido y contenido al resto de títulos. **2ª)-** Procuraremos que TEBEOLANDIA en su # 00, el segundo de su 2ª Época -recordamos a los amigos que el # 0 iba junto al MUNDOS DE PAPEL # 2-, saldrá, si nadie lo impide para mayo, y está casi definido en su contenido, y estamos terminado la compaginación y de cerrar algunas secciones y cuestiones. Creemos que valdrá la pena. Como siempre conjugará textos teóricos, y una abundante cantidad de material, historietas e ilustraciones, inéditas en España, que lo harán imprescindible para todo buen aficionado que se precie de tal. Y el # 01, quedaría casi listo para salir en otoño, casi con el Salón del Manga, o Saló 2, siendo presentado en las 5as. Jornadas del Cómic en Almería. A las que ya estáis invitados. El plato fuerte de cada uno de ellos: el inserto central a color, estará ocupado por obras de dos Número Uno del cómic europeo y universal. Y **3ª)-** Lamentablemente tanto MANGA TOUR como CB & M no volverán como publicaciones independientes de aparición específica, fueron cerradas al no poder ser editadas de manera periódica y regular. Eran dos muy buenas ideas, que requerían una alto empleo de tiempo y esfuerzos de todo tipo (presupuestario, distribución, etc.). Su estilo está siendo asumido, en la medida que hay otros colaboradores, y estamos en otros tiempos por este título, MUNDOS DE PAPEL, que tenéis en las manos, y si no lo hacemos tan bien, pedidnos más, estamos en ello. KUASAR P, no funcionó comercialmente para tan siquiera amortizarse en sus costes, y las

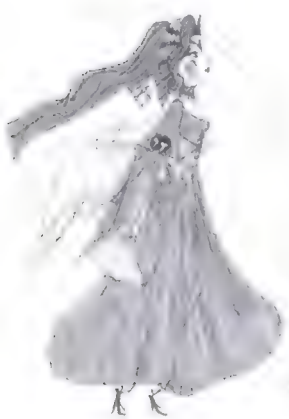
Miguel ACEITUNO (Madrid)

Correos y Mensajes @

negociaciones y compromisos con el Sr. Sanchis para publicar más números estaban condicionadas a ello. El público de hoy es otro del que tuvo PUMBY y las demás geniales creaciones de este gran autor, hoy muy desconocido por las nuevas generaciones, por ello no descartamos dedicarle un cuadernillo TODO IMÁGENES, en el año que empieza, 50 Aniversario del legendario minino, y homenaje a la recuperación de los totales derechos de autor por su CREADOR.

** Hola amigos:*
Desde pequeño en mi infancia de Valencia he tenido la gran suerte de estar acompañado siempre por algún tebeo, mis padres se enrollaban fenomenal. Siempre tuve un gusto variado: Jaimito, Pumby, Zipi y Zape, Mortadelo, DDT, Tío Vivo, Pulgarcito, Copito (personajes de Hanna Barbera editado en Bruguera allá por 1980), Don Miki, Astérix, Lucky Luke... el TBO, los Pitufos, y entre los superhéroes: Los 4 Fantásticos, Batman, Hulk. Y sin olvidar al Guerrero del Antifaz (éste gracias a la pasión de mi padre), el Capitán Trueno... Todos estos nombres y sus publicaciones me acompañaron siempre en algún momento de mi vida. No sabría ni podría elegir mis favoritos. Supongo que depende del momento, aunque siempre me lo pasé genial con las historietas de 13 RUE DEL PERCEBE, con muchos tebeos de Mortadelo y Zipi y Zape, con las historias del gran Vázquez y sus inolvidables personajes, con la ternura de PUMBY, con el excelente AGAMENÓN de Nené Estivill, con el mejor tándem Uderzo-Goscinny... Con tantos y tantos personajes, tantos y tantos genios. De superhéroes de pequeño me gustaba Batman, aunque de siempre SPIDERMAN ha sido mi favorito. Como toda serie ha tenido sus grandes momentos. Para mí Gil Kane, John Romita y Ross Andrú hicieron arte con el personaje. Lo de la Tía May no tiene nombre, "resucitar" a la vieja señora fue absurdo, estúpido e innecesario. Pero... Actualmente con Paul Jenkins en los guiones la serie tiene buenos momentos y se espera con expectación la llegada de J. Michael Straczynski (BABYLON 5). Sigo buscando a mi edad en mercadillos, y demás lugares tebeos de aquellas épocas de mi vida, a mis 30 años. Y deseo conectar con vosotros, suscribirme, pediros las antiguas colecciones de las legendarias DE TEBEOS, TEBEOLANDIA, etc. Y recibir MUNDOS DE PAPEL cada trimestre.
Se despide con un abrazo tebeista, vuestro amigo:

José Martínez Vidal , BENISANÓ (Valencia)



Samantha GÓMEZ ALCARAZ (Roquetas de Mar, Almería)

Nos agrada recibir tu entrañable carta que resumimos en algunos párrafos, y que suscribimos casi al 100%, aunque tenemos algunos añitos más, casi tres lustros y medio por encima de tu edad. Gracias por las alabanzas que nos haces. Y por correo aparte te servimos lo que nos pides. ¿No conoces KUASAR P[illegible]s últimas cosas de José Sanchis con PUMBY y sus amigos...? Esperamos que no te decepcionen. Sigue nuestro CATALOZINE en Y allí encontrarás decenas de viejos, y no tanto, ejemplares de tus héroes favoritos, a un precio muy asequible. Y de paso nos ayudas a aligerar el poco espacio disponible en nuestro pequeño domicilio. Publicamos aquí algunos dibujos a color de nuestra amiga **Samantha Gómez** de *Roquetas de Mar (Almería)*, no lo dejes nunca chica, los dones hay que utilizarlos y compartirlos.

Seguid enviándonos vuestros mensajes, cartas, opiniones, críticas, dibujos, páginas... en original, fotocopias o emilios. Ya sabéis las direcciones: Apdo. 338 (04080) ALMERÍA, ó info@dtebeos.com

¡Hasta el número 8!

Por cuarto año consecutivo, y del 16 al 30 de noviembre de 2001, Almería ha tenido sus Jornadas del Cómic, con la organización de nuestro colectivo y el apoyo material, fundamental **del Departamento de Juventud de la Diputación de Almería**, que comanda **Ana Toro**, y el apoyo del Técnico de Juventud **Nicolás Funes**, más la aportación desinteresada de tantos amigos y afiliados cuya enumeración sería larga. Gracias a todos ellos.

NOMBRE IMPORTANTES EN ALMERÍA

Traer a Almería dos exposiciones y cuatro protagonistas de relevancia nacional e incluso internacional como han sido **Miguel Ángel Gallardo**, creador del simpar MAKOKI, o del NIÑATO... en sus 25 años como historietista y dibujante; al editor y especialista **Joan Navarro** -que ha logrado hacer de Glenat España una editorial preferida y citada por todos los aficionados-; o a la pareja de humoristas e historietistas **Idígoras y Pachi**, magistrales firmas del semanario "El Jueves"... O lograr reunir y ofrecer un homenaje retrospectivo al artista almeriense, y con importante presencia nacional, **Antonio Jesús Morata**, para celebrar sus 25 años en el ejercicio del cómic y la ilustración. No ha sido escaso balance.

Si a ello añadimos el descubrir y promocionar a 8 nombres jóvenes del nuevo cómic almeriense, con apoyo del Instituto Andaluz de la Juventud, cuyos firmas ya deben ir anotando para sucesivas ediciones de nuestras Jornadas donde irán cobrando relevancia y presencia creciente: **Gea Cassinello, Juan Manuel Beltrán, José Antonio Vela, Fran Carmona, Miguel Montoya, Juan Carmona, Manuel M. Vidal** y **Lorenzo Gómez**, invitado especial de este número y reciente Premio de Historietas INJUVE 2001. Además hemos podido disponer de una lección magistral y panorámica sobre los tebeos españoles de los últimos 30 años, a calor de la conferencia de Joan Navarro como directo protagonista de este periodo de la historia de nuestra Historieta.

Ha sido algo maratoniano, pero agotador de montar y animar. Todas las charlas, y conferencias serán próximamente publicadas en los primeros números de la renacida Segunda Época de **TEBEOLANDIA**, la revista para los que quieren doctorarse en *Historietología*, para los que siguen el tebeo de siempre, el que nunca morirá.

EDICIONES Y PERSPECTIVAS

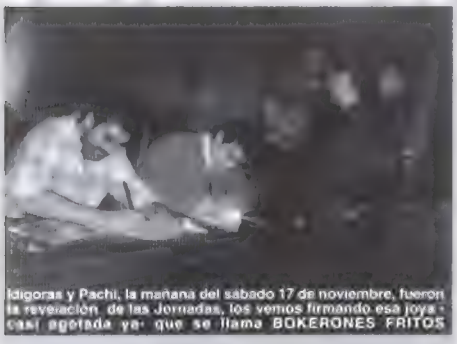
El añadir a ello la edición de obras ya muy solicitadas, e inencontrables como VIDA.DE GATOS. GENTE CON CLASE, libro sobre estas dos tiras de Antonio J. Morata publicadas en los años 80 en el diario "La Voz de Almería", o "BOKERONES FRITOS", libro recopilador de esta serie de Idígoras y Pachi. Sin olvidar el tercer número de nuestro proyecto más mimado, GAÑÁN EL BESTIAJO, de **Paco Nájera**, que nos honró -junto a **Santiago Girón**- unos momentos con su esforzada presencia.

Y el sabroso catálogo de la Expo de Gallardo, que entre el "boss" y el maquetista, ¡San Chus!- pusieron en la calle en casi 24 horas... Que se

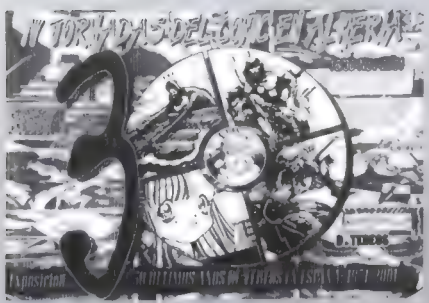
Miguel Gallardo en Almería

Paco Nájera y Santi Girón presentando GAÑÁN 3

Momento de la presentación de VIDA DE GATOS.GENTE CON CLASE por el periodista almeriense Miguel Ángel Blanco, junto al autor, Antonio J. Morata



Idigoras y Pachi, la mañana del sabado 17 de noviembre, fueron la reveración de las Jornadas, los vemos firmando esa joya - casi agotada ya- que se llama BOKERONES FRITOS



Logotipo de la expo 30 Años de Tebeos, por Elmo

repartió gratis, junto a los demás catálogos y pegatinas, y que los 50 primeros nuevos suscriptores de esta publicación podrán conseguir - o ya los están recibiendo- totalmente gratis.

PARA MEJORAR

Para años próximos hemos de corregir capítulos mejorables como la centralización de las actividades: exposiciones, proyecciones, talleres, mercadillo y animación viñetera. O el traer a figuras de mayor cercanía a la juventud aficionada actual: de campo del manga, de los superhéroes, del humor paródico... El incorporar exhibiciones de rol, Wharhammer, conexiones y demostraciones por internet. El plantear cómics en vivo, pasacalles, disfraces de tebeo... Presencia de escolares, acercamiento a institutos y a la provincia. Toda una serie de proyectos en los que ya estamos trabajando para hacer, con ayuda de todos, de las 5as. Jornadas algo mucho más exitoso de lo que han sido estas 4as. Nombres de campanillas, invitados de postín, y actividades por la provincia no faltarán. ¡Atentos pues!

Y gracias a todos por participar y nunca olvidéis que estamos totalmente abiertos a vuestra colaboración y a recibir vuestras sugerencias.

Hasta el año que viene!

Portada del cartel-póster, de la Expo 25 años de Gallardo, diseñado por Chus

SALERÓN
ARTISTA DEL COMÓN

presenta

LA TECNICA DEL COMIC

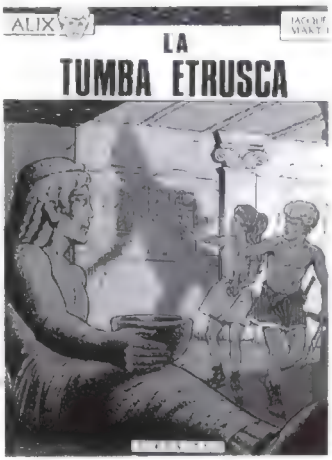
HOY : EL PROCESO CREATIVO

A LA HORA DE CREAR, A MENUDO SUELE OCURRIR QUE LAS IDEAS NO FLUYEN Y NOS ENCONTRAMOS BLOQUEADOS FRENTE AL PAPEL EN BLANCO. QUÉ NOS MIRA FIJAMENTE... Y BIEN...?
NO DESESPEREIS, NOVATOS... HE AQUÍ ALGUNOS CONSEJILLOS UTILES!:
TOMAD NOTA!!
1
DAR UN PASEO POR LOS BARRIOS 'PINTORESCOS' DE TU CIUDAD PUEDE SER UNA BUENA INSPIRACIÓN PARA TUS PERSONAJES.
M'STAH PUNIENDO NELVIOSO TÍO, DAME LAS PELAS YA O TE PEGO UNA MOJÁ...
FABULOSO! AGUANTE ESA POSE, SR. YONKI QUE EXPRESIVIDA!
SCRETCH! SCRIPT!
2
TOMARSE UNAS CARITAS EN LA TASCA MIENTRAS SE ESCUCHA AL PERSONAL PUEDE PROPORCIONARNOS LAS CLAVES PARA ESE GUIÓN QUE ESTAMOS BUSCANDO.
FALTARÍA MAS...
...A VER, GUEPE, HIPS!, LE IMBORDARÍA REBETIR A BARDIR DE GUANDO ENGOLTRÓ A SU ESBOSA CON EL REBARTIDOR DE BISZ-CHAS... ESSH QUE HE IDO A GAMBIARLE EL AGUA AL GÁNARIO Y ME HE BERDIO. JIJI HIPS!
3
UNA BUENA DOSIS DE REPOSO ES INDISPENSABLE PARA REPONER FUERZAS Y RECONSIDERAR NUESTRA VISIÓN DE LAS COSAS...
AY!
4
MUCHO ARTE, CINE, PINTURA, LITERATURA... SIEMPRE RESULTA DE LO MÁS ESTIMULANTE, AMIGOS!
AH OH AH OH
ARF! ARF!
NO SEÁIS MAL PENSADOS, ESTO ES EXPEDIENTE X Y ESTOY TIRITANDO DE MIEDO, VALE?
5
Y SI OS VAIS A VISITAR MUSEOS... NO OLVIDÉIS EL BOCADILLO!!
CLICK!
HASTA OTRA!
GROUNCH! GURD!
LICK!
DIPUS BOCUS ALMENIENSIS
JUAN CARMONA 2001

HILANDO FINO Y CLARO

Carencias del Mercado: 2. Sí, el tebeo como lectura de Biblioteca

Decíamos ayer... así volvía a su cátedra salmantina Fray Luis de León tras sus cuitas y prisiones con la mismísima Inquisición, que la Cultura nunca se ha llevado del todo con el Poder, ni los poderosos. Y reividicamos al tebeo como una clase de lectura con futuro, de hecho lo llevamos haciendo casi 20 años. Desde nuestra antañona ***Primera***, y luego única, Campaña Provincial de Difusión del Tebeo, que desde el asimilado Centro Provincial Coordinador de Bibliotecas, que con el ánimo entusiasta de **Pepe Cano**, realizáramos en el año 85, recorriendo casi una docena de pueblos y cabezas de comarca de la provincia almeriense, y que desembocó en no pocas iniciativas locales, la mejor la mantenida desde el Ayuntamiento de El Ejido, por un Técnico de Cultura -¡mucho más que un funcionario!- **Gabriel Martín Cuenca**, que asumió la propuesta con agilidad, y la relanzó periódicamente en el municipio, la llevó a todas las bibliotecas de sus barrios, y hasta animó una tebeoteca veraniega en algunas de sus playas durante la época estival... Es hoy, modestamente, una de las causas de que esta ciudad tenga la librería especializada decana de las existentes en la provincia almeriense, **Ejido Comix**.



Si queremos evocar el fundamental papel de los bibliotecarios, y los técnicos españoles en bibliotecas, y promoción de la lectura no debemos olvidar los lejanos tiempos, allá por el 68 al 70, cuando se acogieron en nuestras bibliotecas algunas obras, más allá del ya entronizado TINTÍN, al que habia que calificar de auténtico, y dignísimo "caballo de Troya" de fenómeno, sino que tras él llegaron los ASTÉRIX -¡sí en su primera edición española de Editorial Molino!-, que dieron paso a los ALIX, 4 ASES, STEVE POPS, SUPERVIDORAMA, LOS PITUFOS, LOS GUERRILLEROS, MANOS KELLY, EL CID... De la penetración francobelga de las manos de la hoy apartada del tema Oikos-Tau, de las desaparecidas Jaimes Libros, o Argos-Vergara, y el impacto-espejismo del mejor tebeo español de todos los tiempos, el nacido en el quincenal *Trinca*, y su sólida y nunca bien ponderada colección de álbumes... Esto era al filo de los 70. Y sin que en los anaqueles hubieran llegado los BLUEBERRY, ASTÉRIX -¡otra y definitiva vez!- MORTADELO, CAMPEONIO, ANACLETO, ZIPI Y ZAPE... No queremos ser exhaustivos. Pero si hoy el manga tira tanto, ¿qué mangas se ven en nuestras bibliotecas públicas más allá del ubicuo AKIRA? ¿O es que los jóvenes de hoy no van ya allí a leer, y si son tebeos también...? ¿Será que leen ya muy poco, fuera de la obligación escolar? Pero nuestras Bibliotecas Públicas han hecho una enormidad por aclimatar y mantener la afición a la lectura, también de buenos -¡y variados!- tebeos.

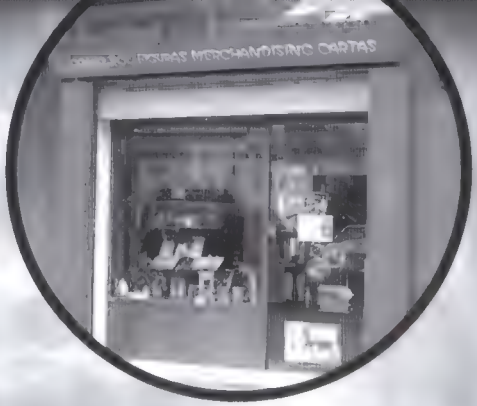
Diego CARA

KIOSKO PUERTA PURCHENA

PRENSA
REVISTAS
COMICS
COLECCIONABLES

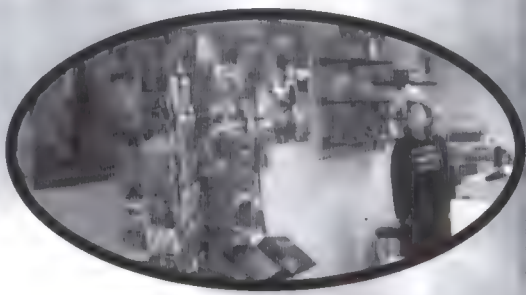
PASEO DE ALMERIA Nº 1
04001 ALMERIA
Tel. 950 25 16 43

NUEVA LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN ALMERÍA



Desde el 17 de enero de 2002 Almería ciudad recobra un espacio exclusivo para comprar y encontrar todo lo relacionado con el cómic, rol, merchandising, cartas coleccionables, etc. La valiente joven empresaria se llama María Dolores Alonso, y arriesga no sólo un importante capital sino una ilusión por servir a la potencial e importante afición comiquera de la ciudad, y aledaños, y de la provincia. Pues lo que aquí tienen es casi exclusivo y muy original, además de difícil de conseguir.

Nada más llegar a la calle Canónigo Molina Alonso, nº 42 -donde estuvo el legendario Atrévete, la mejor cibersala de su tiempo en Almería-, te llamará la atención una fachada en azul, una reja en rojo, y al adentrarte te recibirá un enorme uniforme de las "storm tropper" de Star Wars, montado a tamaño original, y que se ha recibido de importación desde los USA.



En sus lejas y estanterías lo mejor y más granado del mercado, todas las editoriales del mercado, y las independientes más notables: la Factoría de Ideas, Dude, Amaniaco, Subterfuge, Epicentro, Burz, 7 Monos... y todos los productos editados y distribuidos por nuestro Colectivo D. TEBEOS.

Desde la desaparición de Cómic Center hace tres años, Almería estaba huérfana de un lugar exclusivo para los fans del cómic moderno, en todas sus formas. Y aquí encontraréis las famosas bolsas para guardar vuestros comics-books, todas las cartas coleccionables del mercado, en línea Magic, agendas, llaveros, maquetas, muñecos de tus héroes favoritos, calendarios, pósters, libros de ilustración... Sin olvidarnos de los afamados y cotizados McFarlane Toys, de todos los personajes de su extenso catálogo.

No olvides que te abren carpeta para reservarte tus colecciones, y prometen conseguirte todas las faltas de ejemplares en tus colecciones favoritas, que la desigual distribución te deja muy a menudo. ¿Qué más pides? Pásate por LA MAZMORRA DEL ANDROIDE y pídeles lo que quieras, en pocos días, si está en le mercado, lo tendrás. Y pronto tendrán servicio de encargo de cómics norteamericanos y de importación, a través del Previews.

R.

Nota importante:
En el próximo número seguiremos dando un repaso al resto de puntos almerienses donde podrás conseguir puntualmente tus cómics, y te tratarán fenomenalmente.

"EL VIAJE DE CHIHIRO"

¿el canto de cisne de Hayao Miyazaki?

Con un presupuesto de cuatro millones y medio de euros, digno de cualquier producción de Hollywood, nos llega esta película de la mano del veterano animador Hayao Miyazaki y su estudio Ghibli, ***Sen to Cihiro no Kamikakushi*** (titulada en Francia "El viaje de Chihiro" o "Spirited Away" en los USA). Según comentarios de Miyazaki, dice que esta película está destinada a recaudar mas que su anterior película, La Princesa Mononoke, por ahora lleva más de cien millones de dólares recaudados en toda Asia. La película trata la historia de una chica caprichosa que piensa que todo tiene que ser como ella diga, cuando sus padres se cambian de

Diversión, ironía, reflexión, humor y algo más...

EN VIÑETAS...

Descubre VIDA DE GATOS / GENTE CON CLASE

De Antonio J. Morata

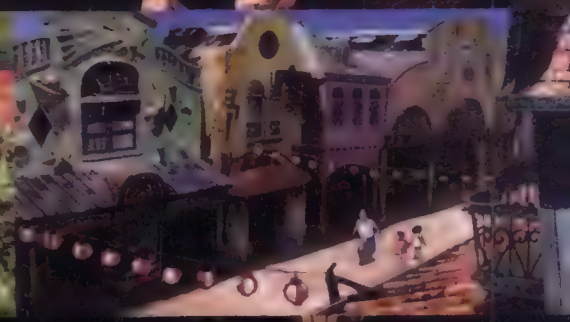
Libro de tiras de humor. 96 págs. - 3 Euros.

COLECTIVO DE TEBEOS

e-mail: info@ditebeos.com

Colección DiverTiras 1

Búscalo en tu librería o pídelo al apartado 330 - 04080 ALMERÍA



casa, ella entra en su nuevo hogar con bastante miedo, en su viaje echará de menos a sus compañeros y de alguna extraña manera se enoja con sus padres porque no la entienden. Chihiro se pierde y entra en universo antiguo regido por el hechicero Yubāba, al final Chihiro madura en esta experiencia y se encuentra consigo mismo. Itinerario espiritual, y peripecia vital que maravillará a cuantos la contemplen. Aún se desconoce su fecha de estreno en España, siendo lo más probable se haga de cara a las vacaciones veraniegas.

C.C.A.

Alatriste en cómics

Por cierto, que aunque no se comentaban autores ni nada, lo que sí parece es que se lo van a tomar en serio los de *El País*, o al menos eso se deduce que lo publicitasen durante el partidazo del sábado (5 de enero de 2002) entre el Real Madrid y el Depor, donde la publicidad debe ser de las más caras. Veremos que tal está.

Bueno, en la revista *El País Semanal* de este domingo -6/01/02- le dedicaron un reportaje de 4 páginas, y aclaran algunos puntos: seguimos sin saber quién adaptará el guión, pero los dibujos los hará **David Jiménez.**

Nos informan, además, de que los textos históricos (de la parte enciclopédica de la obra) han sido coordinados por **Juan Eslava**, y que las ilustraciones de la enciclopedia correrán a cargo de **Joan Mundet.**

A ver qué tal queda. Para mi gusto, la primera novela ("El Capitán Alatriste") es excelente; la segunda ("Limpieza de sangre"), bastante entretenida; la tercera ("El sol de Breda") ya me gustó menos, en mi opinión es prescindible. La cuarta ("El Oro del Rey") aún no la he leído. También informan en el referido artículo que **Pérez-Reverte** calcula que la quinta entrega de la serie podría estar lista para finales de este año.

¡Ah! Y están ambientadas en la primera mitad del siglo XVII: se me coló un gazapo en mi mensaje anterior, cuando mencioné el siglo XVI. De entrada, el proyecto es muy interesante.

EL CAPITÁN LERMA QUE ACABA DE MARCHARSE ES DUEÑO DE TODO NUESTRO RESPETO. PERO NO ES EL SOLO QUIEN DISFRUTA EN ESTE PALACIO. CON ENE PASTANE ALGUNAS COSAS

Diego ANGULO
El Coleccionauta - colnta@readysoft.es · http://www.readysoft.es/home/elcoleccionauta

LA OBRA EN PRENSA

Tras la noticia y el comentario de alcance de nuestro amigo y tocayo, sacado de la ML de Cómics el lunes 7/01/02, y vistos los primeros episodios, y analizado su nivel estético, tanto el del intitulado **David Jiménez** con los cómics, ¡presuntos, eh! Sólo-salvamos la correcta urdimbre histórica elaborada por **Juan Eslava Galán** -creador de LA LEYENDA DEL UNICORNIO, interpretada en viñetas por Ana Juan en Glenat- y la labor de selección gráfica e ilustración de **Joan Mundet Altimira**, amigo de esta casa, autor e ilustrador esforzado, de posibilidades desaprovechadas, y que encontró en la cerámica el terreno anónimo que su vida de dibujante no le han facilitado.

Así que como acto fallido, mecanismo comercial y demás este ALATRISTE en cómic es eso, nada, aunque el autor, Sr. Pérez Reverte, esté hecho unas Pascuas, con los talones recibidos a cambio... Pasad de él. Oportunidad perdida, y una vez más la comprobación de cómo el cómic es utilizado para vender periódicos, o "fidelizar lectores" como queda dicho en román más eufemístico. Casi una mierda. E incluso más... A ver quién tiene redaños de encuadernárselo y exhibirlo como "ejemplo" para familiares, amigos, propios y extraños... ¡Ejem!

Diego Cara B
dtbeoş@cajamar.es

¿QUO VADIS EDICIONES B?

Parece un oscuro designio pero tras la desaparición física de su dueño hace un año, el Grupo Zeta, y su rama editorial, aparecen desnortados, sin rumbo, sociopolítico, perdiendo cuota de mercado, y atención, confirmándose cada vez más los rumores de su adquisición -¡aquí debía de caer el *hihil obstat* del Gobierno!- por el Grupo Polanco, o sea Prisa. El diario El País y su nebulosa de intereses: Cadena Ser, Radiolé, M80... revistas Rolling Stone, Ciber , Cinemanía... y las editoriales Aguilar-Alfaguara absorberían de varias maneras a los Periódico de Catalunya, sus ediciones regionales, suplementos... y a Ediciones B comandada por Blanca Rosa Roca, que cada vez más secunda las directrices que vienen de la Calle Miguel Yuste -sede madrileña del grupo dirigido por Juan Luis Cebrián & Javier de Polanco-.

¿Qué sería de los inmensos activos editoriales de esta marcheta, muchos de ellos heredados de la legendaria y malhadada Bruguera? Por lo pronto desde Ed. B se reedita SUPERLÓPEZ desde su primer número, sin enmendar las páginas que faltan de la primera a tercera edición bruguerianа, en la cuarta se deshizo el entuerto, que luego Ed. B restituiría... ¿Está aún por aquí controlando esto el otrora brillante "especialista" Laureano Domínguez? Por cierto de este tomo han desaparecido las referencias a su guionista Efepé, o sea al legendario guionista bruguerianо de los 70 luego *correero* y traductor en Planeta-De Agostini y compatibilizado hoy como componente de Dolmen Ediciones, La Colla de la Pesigolla, Mr. Francisco Pérez Navarro. Y no hablamos nada del desigual color, semiquemado que se perpetúa... Enfín, otra cagadita más, en la nueva línea de FANS SUPERLÓPEZ, ¿para este viaje hacían falta alforjas? ¿Con el cambio de manos se trasladaría la sede editorial a Madrid? ¿Se incorporarán otros "especialistas" en la cosa, para que cesen las "cagaditas"? ¿O seguirán los habituales aburridos de leer "tebeyos" controlando tanto desatino? ¿Qué opina Mr. Profesor Loki? ¿Cuándo un Certificado Aenor para las editoriales de la cosa? No se lo podemos preguntar al Hermano Lobo, porque hace lustros que falleció, pero ahí quedan, para abrir bocas, o mentes novicias.

D.C.

Continuamos con la visita a los fanzines tebeísticos y viñeteros que nos llegan a mano, o cazamos en las librerías especializadas que nos alimentan en nuestros más bajos instintos de consumidores de papel impreso. Aquí van, a pillarlos y escribirles.

*** COMICGUÍA. Nº 46. Invierno de 2001/2002. 52 págs. A5. B/N y color. Importe: 500 ptas. (3, 05 Euros). Dirección: Francisco Tadeo Juan; C/. Editor Manuel Aguilar, 17 (7ª). 46001 VALENCIA.**

Número conmemorativo de los 25 años de esta leyenda viva del fanzinismo desinteresado y amatorial del tebeo clásico, y español de todos los tiempos. Un artículo amplio del estudioso **Enrique Martínez Peñaranda** marca el centro de este número. En él se repasan los sumarios de esta imprescindible publicación. Atesoradora de inéditos de los más importantes autores del tebeo español, que los ceden para apoyar la gran labor del estudioso e historiador del medio **Tadeo Juan**. Si no la conoces, este es el eslabón perdido entre los gustos tebeistas de tu padre, tu abuelo quizá y tú. Dale una oportunidad.

*** LAS CRIATURAS DE LA TIERRA INCIERTA. Autor: Fritz. Los Tebeos de Baal Nº 1. Invierno de 1999. 20 págs. A5. B/N. Contactos: Biblioteca Andaluza de Arte y Literatura. C/. Beato Diego de Cádiz, 14 (bajo izq.). 11004 CÁDIZ. E-mail:**

Contiene este precioso cómic-book una historieta muda de **Ricardo Olivera Almozara**, *Fritz*, acompañada de algunas viñetas de **Nicolás Martínez Cerezo** (grafista simpar y notable historietista a quién muy pronto nos gustaría ver por aquí) y del hábil **Martín Cabo**. Nihilismo, surrealismo mágico y poder de seducción de amplio espectro. Maravilla y lindura, que deberías pedirte ya. El tebeo independiente vive en Andalucía, aunque dormido, o sumergido, aquí les apoyamos sin condiciones. Pruébalo tú.

*** YELLOW KID. Estudios de la Historieta Nº1. Octubre, 2001. 595 ptas. (3, 60 Euros). 64 págs. B/N. A5. De venta en librerías especializadas. Contactos: C/. Ronda San Pedro, 53. 08010 BARCELONA.**

Con la dirección de **Alejo Cuervo**, desde la la librería **Gigamesh**, surge una publicación tradicional, destinada a saciarnos a los aficionados más tradicionales, los de 35 años en adelante, que vivimos los momentos cimeros del tebeo de los 60, 70, 80 y algo de los 90. Coordinada por **Rafa Marín** guionista y escritor de SF suficientemente conocido en el fandom, aparece con un especial dedicado al guionista y escritor galo, ya desaparecido, **Jean Michel Charlier**. Y con trabajos sencillos, muy bien trazados, y desmenuzando casi todas sus series más conocidas en España, o no, desde BLUEBERRY, EL DEMONIO DEL CARIBE, BUCK DANNY, etc. Y glosando su nivel artístico, sus lances biográficos, el nivel de sus colaboradores e intérpretes gráficos. Con las firmas de **Ángel Olivera**, **Julián Zabategui**, **Abraham García**, **Jesús Yugo, José Miguel Pallarés** y el propio **Marín**. Sin desperdicio. Esperamos los números siguientes, que ya habrán salido cuando estas notas se publiquen.

*** DREAMERS, LA REVISTA. ¿Mensual? ¿Octubre, 2002?. 250 ptas. = 1, 50 Euros. A5. 52 págs. B/N. De venta en librerías especializadas. Contactos:**

Los chicos de la ML, y de Dreamers, entusiastas y animosos, **Carlos Manuel Díez Correia, Marcus, Fernández, Jacobo Márquez y Adri Ortiz**, con grafismo de **Sonia Mª. Corral**, se han puesto las pilas y han parido una "revista mensual" -¿sabéis lo que es eso chicos?- . Y este primer número tiene frescura, artículos divulgativos y unas historietas muy notables del propio Correia, y de otros "colisteros" **Quim Bou** -¿de qué nos suena?-, **Canales y Fonollosa, Víctor Ême & Javim**. Y colaboraciones en textos de otros asiduos internautas del cómic: **Javi Riva, Rafa Marín, Roberto Raba, Aurora *Dawn* Pérez, Torri, Federico Builés, Luis Barrera**... Y la excelente portada es de **Roger Tallada**. Una publicación fresca, simpática y muy a seguir. ¡Adelante, contad con nosotros, para lo que queráis!

C& B Asociados

Ateneo

TEBEO ANTIGUO
CÓMIC NACIONAL Y
DE IMPORTACIÓN
JUEGOS DE ROL
MAGIC
ENVÍOS POR CORREO A
TODA ESPAÑA

C/ Portugal, 36 - 03003 · Alicante · ☎ 96 5923040

ate-neo@teleline.es

Revistas

KIOSKO RUBI

Prensa

Avda. Roquetas, s/n (junto a taxis)
☎ 950322566
Roquetas de Mar -Almería

Haz caso a tus amigos...

normasabadell.com

Norma Comics Sabadell

Sant Antoni, 9
08201 - Sabadell
Tel/Fax 93 745 12 52
info@normasabadell.com

HOBBY

ZONA

TU TIENDA ESPECIALIZADA
DE VIDEOJUEGOS
VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS
DE TODAS LAS MARCAS
C/ Valle-Inclán, 18 - Tlf. y Fax: 950 32 11 22
ROQUETAS DE MAR (Almería)

ALQUILER DE VIDEOJUEGOS, DVD, VIDEO
MANGA, JUEGOS EN RED, MERCHANDISING,
WARHAMMER
TODO TIPO DE COMICS
SERVICIO DE ATRASADOS

C/ San Leopoldo, 4 - Tlf.: 950 32 07 38
ROQUETAS DE MAR (Almería)

RIERA ALTA, 8
08011 BARCELONA
Tel. 93 3293466

¡PODEMOS CONSEGUIRTE LO QUE QUIERAS!

PIDENOS LA SERIE O EL TEBEO QUE DESEES O VEN A VISITARNOS